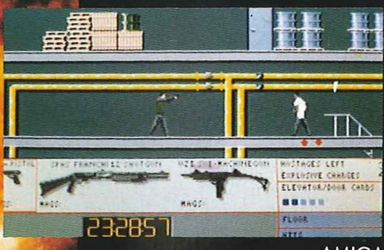

DM 6,50/Sfr. 6,50/ÖS. 52.–
Nr. 3 März '90
AMIGA
JOKER
3/90
DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION
AMIGA JOKER AMIGA JOKER
KEINER IST AKTUELLER!
NORTH SEA INFERNO
ZOMBI
WILD STREETS
SUPER CARS
Windwalker
u.v.a.
BEWERTUNGSSYSTEM: JETZT NOCH GENAUER!
EXCLUSIV:
INTERVIEW MIT RANDY LINDEN
PLUS ERSTE FOTOS VON:
DRAGON'S LAIR II
DER FANTASY-HAMMER:
DRAGON'S BREATH
3 X GEWINNEN!
MINI-TV*CD-PLAYER*SUPER-SPIELEPAKET*SIGNIERTE GAMES
*EXCLUSIV-CDs*VIDEOS
UND NOCH VIEL MEHR
ABGECHECKT:
WAS TAUGEN LOTTO-PROGRAMME AM AMIGA?
GELÖST: FUTURE WARS
MANIAC MANSION
PLUS MASSENWEISE
*TIPS*CHEATS*
*KARTEN*

# NORTH SEA INFERNO






AMIGA




AMIGA




AMIGA

AMIGA JOKER: Punkte: Grafik 80 (Exzellent animiert), Sound 92, Handhabung 69, Idee 48, Dauerspaß 80, Redaktion 83. Zitat Carsten Borgmeier in AMIGA JOKER 3 / 90: "North Sea Inferno läßt Terroristen zittern und den Joystick glühen."

**Jetzt direkt vom Hersteller! Zu irren Preisen:**

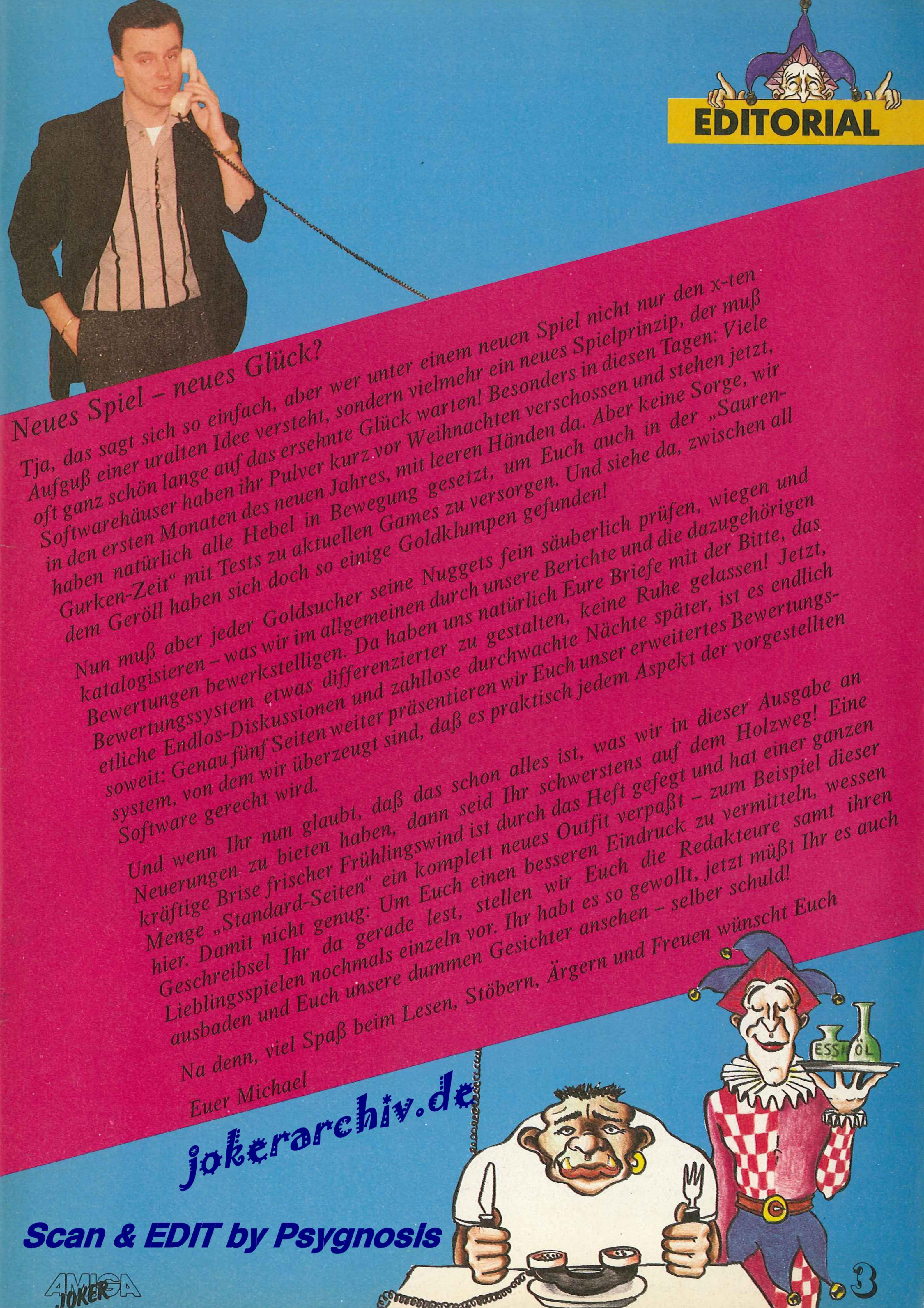
AMIGA, ATARI ST: **44,95 DM** C64 Disk: **29,95 DM** C64 Cass.: **19,95 DM**

**24-Stunden-Schnellversand. Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an: MAGIC BYTES, Verlag Ralf Kleinegräber, Postfach 2144 B, 4830 Gütersloh 1, 24-Stunden-Telefon-Hotline: 05241-1834.**

System angeben! Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 7,- DM für Porto, Verpackung und Nachnahme. Ab 75,- DM Bestellwert ist der Versand frei. Umtauschgarantie bei schadhaften Exemplaren (Innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden): Kostenfreie Ersatzlieferung.




**Auch im neuen Jahr immer 'was Tolles auf Lager: Voller Action und Spannung.**




## Neues Spiel – neues Glück?

Tja, das sagt sich so einfach, aber wer unter einem neuen Spiel nicht nur den x-ten Aufguß einer uralten Idee versteht, sondern vielmehr ein neues Spielprinzip, der muß oft ganz schön lange auf das ersehnte Glück warten! Besonders in diesen Tagen: Viele Softwarehäuser haben ihr Pulver kurz vor Weihnachten verschossen und stehen jetzt, in den ersten Monaten des neuen Jahres, mit leeren Händen da. Aber keine Sorge, wir haben natürlich alle Hebel in Bewegung gesetzt, um Euch auch in der „Sauren-Gurken-Zeit" mit Tests zu aktuellen Games zu versorgen. Und siehe da, zwischen all dem Geröll haben sich doch so einige Goldklumpen gefunden!

Nun muß aber jeder Goldsucher seine Nuggets fein säuberlich prüfen, wiegen und katalogisieren – was wir im allgemeinen durch unsere Berichte und die dazugehörigen Bewertungen bewerkstelligen. Da haben uns natürlich Eure Briefe mit der Bitte, das Bewertungssystem etwas differenzierter zu gestalten, keine Ruhe gelassen! Jetzt, etliche Endlos-Diskussionen und zahllose durchwachte Nächte später, ist es endlich soweit: Genau fünf Seiten weiter präsentieren wir Euch unser erweitertes Bewertungssystem, von dem wir überzeugt sind, daß es praktisch jedem Aspekt der vorgestellten Software gerecht wird.

Und wenn Ihr nun glaubt, daß das schon alles ist, was wir in dieser Ausgabe an Neuerungen zu bieten haben, dann seid Ihr schwerstens auf dem Holzweg! Eine kräftige Brise frischer Frühlingswind ist durch das Heft gefegt und hat einer ganzen Menge „Standard-Seiten" ein komplett neues Outfit verpaßt – zum Beispiel dieser hier. Damit nicht genug: Um Euch einen besseren Eindruck zu vermitteln, wessen Geschreibsel Ihr da gerade lest, stellen wir Euch die Redakteure samt ihren Lieblingsspielen nochmals einzeln vor. Ihr habt es so gewollt, jetzt müßt Ihr es auch ausbaden und Euch unsere dummen Gesichter ansehen – selber schuld!

Na denn, viel Spaß beim Lesen, Stöbern, Ärgern und Freuen wünscht Euch

Euer Michael



# INHALT

Der Panther ist los! Wo? Im aktuellen Action-Hit „Wild Streets" natürlich, wo sonst? Soviel sei jetzt schon verraten: Katzenfreunde und Raufbolde werden begeistert sein. Also, dreimal kurz gefaucht, und dann mit katzenartiger Geschmeidigkeit zur
Seite 9

Könnt I... was passi... nen Toast d... ne röstet? N... leicht habt Ihr ... dabei herausko... sich ein Compute... ter versucht? Auch... Dann müßt Ihr un... unsere beiden Stories ... Viel Spaß bei den
Seiten 24/25 und 37/38

So viele tolle Preise gab's noch nie: Glückspilze können in diesem Heft gleich dreimal gewinnen! Und zwar: Exclusives von „Ariola Soft", Musikalisches von „Bomico" und Weitsichtiges von „Magic Bytes". Da haben auch notorische Pechvögel alle Chancen!!! Viel Glück für die
Seiten 15/18/35

Freescape ist wieder da! In einigen Wochen wird das neueste Game mit dieser Vektorgrafik-Technik, „Castle Master", erscheinen. Wer jetzt schon wissen möchte, wie es aussieht, findet es zusammen mit einer Menge anderer Previews auf
Seite 7





Euch vorstellen, wenn man sei- kt an der Son- n? Na, viel- ne Idee, was mt, wenn ls Dich- icht??? dingt sen!

Der amerikanische Star-Programmierer Randy Linden stand uns in einem Exclusiv-Interview Rede und Antwort! Und weil „Dragon's Lair II" sich langsam der Vollendung nähert, können wir Euch sogar schon erste Bilder des neuen Grafik-Wunders präsentieren. Wie es aussieht, dürfte das Game (zumindest optisch) alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen! Freut Euch auf die
Seiten 74/75

Computer sind ja sooo schlau, die können sicher auch dem Lotto-Glück ein bißchen nachhelfen, oder? Sollte man zumindest annehmen, schließlich gibt es eine ganze Reihe von Lotto-Systemprogrammen oder Verwaltungen auf PD oder im Laden. Wir haben uns ein paar davon herausgepickt und sagen Euch, was an der Sache wirklich dran ist. Alle Glücksritter treffen sich im User-Club auf
Seite 65

Nach schier endloser Wartezeit wird jetzt die Fernost-Saga von Moebius fortgesetzt: „Windwalker" heißt das neue Rollenspiel-Vergnügen für Abenteurer, die auch vor einer Prise Action nicht zurückschrecken. Neben komfortabler Maussteuerung wird hier auch eine interessante Story geboten. Das Abenteuer beginnt auf
Seite 34

Ihr habt es so gewollt: Wir haben in zermürbenden Diskussionen ein verbessertes Bewertungssystem für Euch ausgearbeitet! Jetzt ist es optimal und wird auch gebührend vorgestellt – mitsamt den persönlichen Lieblingsspielen der Redakteure. Aber da im Leben nix umsonst ist, müßt Ihr Euch zur Strafe auch unsere dummen Fotos ansehen (hähä)! Und zwar auf
Seite 8



Abfahrt: Vier brandneue Autorennspiele buhlen um die Gunst der Amiga-Piloten. Aber „Super Cars", „Overlander", „5th Gear" und „Drivin' Force" haben außer der Thematik nicht viel gemein. Welches Rennen zu welchem Fahrer am besten paßt, erfahrt Ihr auf den
Seiten 14/16/26/33




## Pictionary

**Wer kann innnerhalb einer Minute einen Kürbis skizzieren? Wie, jeder? Na gut, aber wie sieht's aus mit so herrlich anschaulichen Begriffen wie *Prüfung, Dürre* oder *Unruhe* – schon ein bißchen schwieriger, nicht wahr!**

Diese vier, und weitere 2496 Begriffe gilt es bei dem neuen Brettspiel „mit dem schnellen Strich" zu zeichnen, beziehungsweise zu erraten. Das Spielprinzip ist dasselbe wie einst bei den „Montagsmalern" im Fernsehen oder dem Computergame „Pictionary": Ein Mitspieler versucht, einen vorgegebenen Begriff bildlich darzustellen (eventuelle Ähnlichkeiten mit der Realität sind durchaus erwünscht!), die anderen müssen herausfinden, was es denn nun sein soll. All das, wie gesagt in einer Minute – eine Sanduhr wird gleich mitgeliefert.
Am interessantesten ist vielleicht die Kategorie *Alle spielen*: Hier malt nicht bloß einer, vielmehr entsendet *jedes* Team einen Bleistiftkünstler; die zeichnen dann um die Wette das gleiche Wort – lautstarke Hektik ist dabei garantiert! Wessen künstlerische Ader durch diese Beschreibung jetzt angeregt worden ist, der wende sich vertrauensvoll an den gutsortierten Spiele-Fachhandel; Pictionary ist dort für gemalte 89,– DM erhältlich.

## Wanted!

**Im gleißenden Scheinwerferlicht vor laufenden Fernsehkameras stehen.... Wessen Herz bei diesem Gedanken höher schlägt, der sollte jetzt mal genau aufpassen!**

Ab April wird es nämlich im Berliner „Offenen Kanal" ein neues Magazin geben: „Hilfe, Computer!", eine Sendung von und mit Anwendern. Gemacht wird sie von Christel Wild – jener Christel Wild, von der das Demo „Clownerie" auf einer unserer letzten Girl-Seiten stammt. Ganz klar also, daß unsere „Freundin" einen Ehrenplatz in dieser Sendung bekommen wird! Geplant ist, daß (Amiga-)Anwender ihre speziellen Erfahrungen, Probleme und nicht zuletzt ihre eigenen Werke der staunenden Öffentlichkeit präsentieren. Tja, und wer weiß, vielleicht wird auch der Joker gelegentlich dort auftauchen?! Auf alle Fälle darf man schon mal gespannt sein – wer mit eigenen Beiträgen daran teilnehmen möchte, schreibt an:

Pretty Art
Christel Wild
Bundesallee 187
1000 Berlin 31

## Radio-Aktiv

**Es soll ja Leute geben, die sind zum Lesen einfach zu faul – für die gibt's das Radio! Nicht allein deshalb geben wir unseren Senf zu aktuellen Spielen nun auch über den Äther ab...**

Bis jetzt kommen leider nur jene in den Genuß unserer sonoren Stimmen, die im Großraum Stuttgart ansässig sind. Solltet Ihr jedoch zu dieser glücklichen Minderheit gehören, dann schaltet doch einfach mal Sonntag abends zwischen viertel nach Neun und viertel vor Zehn Uhr Euer Gerät ein: Im Sender „Stadtradio 107,7" könnt Ihr uns dann in der „Hits & Chips" Computer-Show von Thomas Brandau hören. Lauscht ruhig mal rein, es lohnt sich!

## Hint-Hunt

**Was tun, wenn man bei einem kniffligen Game festhängt? Im Joker nachlesen! Klar, aber wenn es sich nun beispielsweise um ein älteres Spiel handelt? Ganz einfach: Eines dieser tollen neuen Clue-Books kaufen!**

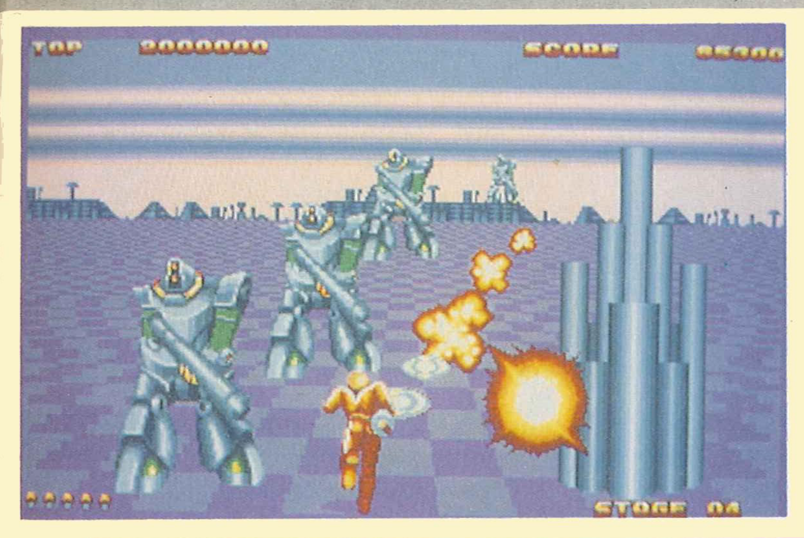
Der Spiele-Gigant „Rushware" hat ein Herz für Verzweifelte bewiesen und eine Serie von Büchern mit massenweise Tips, Hints, Karten und Lösungen zu den verschiedensten Games herausgebracht. Da gibt es Bücher mit umfangreichen Hilfen zu einzelnen Spielen (Preise zwischen 14,– DM und 29,– DM), oder die beiden „Quest for Clues"Bände, die jeweils über 45 (!) Games abhandeln (je 59,– DM). Hier finden sich z.B. Lösungen zu Hits wie „Star Command", „Manhunter", „Times of Lore" und viele mehr!
90 Prozent der angebotenen Bücher sind zwar in Englisch, aber dennoch eine gute Sache, sobald man wenigstens ein bißchen mit dieser Sprache zurecht kommt. Ihr erfahrt sämtliche Titel und Preise unter folgender Adresse:

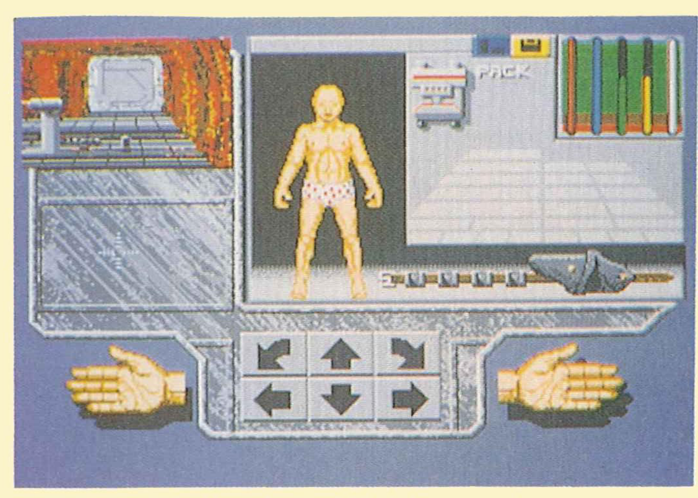
Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/60 70



# Demnächst in diesem Theater...

**Bisher haben wir Euch auf dieser Seite meist ein ausführliches Preview geboten, aber diesmal ist der Andrang so stark, daß sich mehrere Games den Platz teilen müssen. Also, Bühne frei für die möglichen Spiele-Hits von morgen!**




## Space Harrier II

In einigen Wochen ist es soweit: Der rote Planeten-Flitzer kehrt auf den Amiga zurück! Nachdem das furiose 3D-Action-Spektakel dank der Mega-Grafik zuerst in der Spielhalle und dann am Sega Mega Drive für Aufsehen sorgte, dürfen bald auch wir in 12 Level zur Errettung des Fantasy-Lands antreten. Wie schon beim Vorgänger wird auch hier wieder gelaufen, geflogen und geballert, was das Zeug hält – pro Stage müssen etliche Gegner und ein gigantisches Schlußmonster bezwungen werden. Wer auf geradlinige Action mit irrer Grafik und tollen Sounds steht, sollte schonmal anfangen, sein Sparschwein zu mästen!

## Castle Master

Für Anfang April hat Domark den Release ihres neuen Action-Adventures mit Vektorgrafik angekündigt, einmal mehr wird hier das „Freescape"-System zur Geltung kommen (kennen wir ja schon von z.B. „Driller"). Ein Prinz, bzw. eine Prinzessin wird in einem von vier Türmen gefangengehalten; um die zahlreichen Wach-Geister auszuschalten, muß man ihnen Felsen an den Kopf werfen. Natürlich wird es auch eine Menge Rätsel zu lösen geben; der Schwierigkeitsgrad soll sich schön langsam aber sicher steigern. Daneben sorgen allerhand Gags für gehobene Spiellaune: Um die Gefangenen zu lokalisieren, braucht man beispielsweise nur ihren Hilferufen nachzulaufen...! Man darf also gespannt sein...

## Xenomorph

Das kommende SF-Rollenspiel von Pandora führt den Spieler durch 16 Level voll verschiedener Monster – vom Ameisenmann bis zum schrecklichen Blob-Ungeheuer. Um in der mausgesteuerten 3D-Welt überleben zu können, steht ein reichhaltiges Waffenarsenal (Laser, Minen, Granaten, ja sogar Raketenwerfer!) zur Verfügung. Als Kommandant eines Fracht-Raumschiffs findet man nach einer Notlandung die finsteren Gänge der Minenstation Atargatis überraschend von den Xenomorphs verseucht vor. Die Biester sind alle voll animiert und haben ihren eigenen Lebenszyklus: Aus einem Ei wird ein riesiger Wurm, der sich dann nochmals verpuppt und sich letztlich in etwas noch Ekligeres verwandelt! Klingt spannend, nicht wahr? Das Game war ursprünglich für November 89 angekündigt – jetzt dürfte es wohl bald fertig sein!

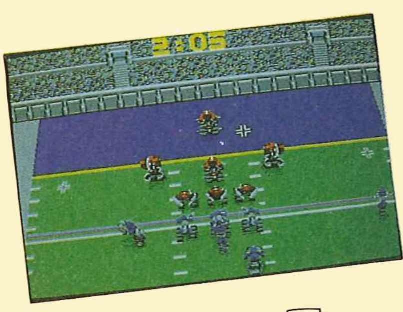
## 2 x Sport

Gute Nachricht für Bildschirm-Athleten: Das aufstrebende französische Softwarehaus Loriciel hat eine neue Tennissimulation mit dem originellen Namen „Tennis Cup" angekündigt. Hier dürfen Reserve-Beckers im übersichtlichen Split-Screen-Verfahren gegeneinander antreten. Wenn die Spielbarkeit hält, was die Grafik verspricht, stehen heiße Matchbälle ins Haus! Wer's lieber futuristisch mag, greift zu „Cyberball", dem Football des 21. Jahrhunderts von Domark. Zwei Robot-Mannschaften schlagen sich im Gerangel um eine 350 Pfund schwere Stahlkugel die Blechköpfe ein! Aus über 100 Offensiv- und Defensivstrategien muß die richtige ausgewählt werden, damit die eigenen Cyborgs den Platz als Sieger verlassen. Liebhaber von „sportlicher Härte" dürften gut bedient werden...









**Ausdauer macht sich eben doch bezahlt: Nach der ersten Kritik an unserem Bewertungssystem haben wir nur den Kopf geschüttelt, nach der zweiten haben wir angefangen nachzudenken und nach der dritten haben wir uns an die Arbeit gemacht. Hier könnt Ihr nachlesen, was sich alles geändert hat, und – sozusagen als kleine Zugabe – was jeder Redakteur privat am liebsten spielt.**

# Wertfrei, wertvoll, wertlos!

Kommen wir, um beim Titel zu bleiben, zunächst zu den Punkten „wertfrei" und „wertvoll" – unserem nagelneuen Bewertungssystem. Dann können wir uns immer noch unter der Rubrik „wertlos" den einzelnen Redaktionsmitgliedern widmen....

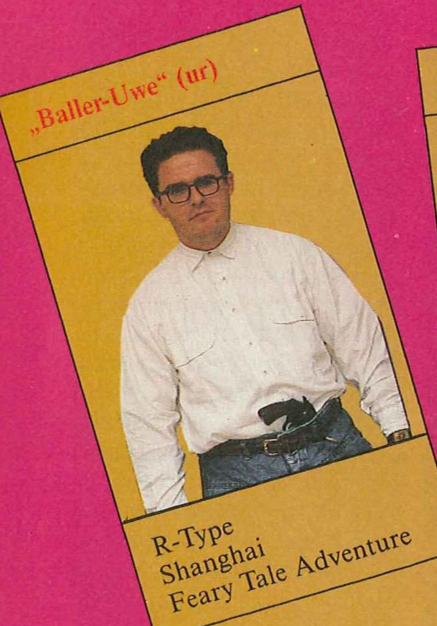
Bei den Bewertungskriterien haben wir im Grunde nichts anderes gemacht, als die Motivationsnote in ihre zwei wesentlichen Bestandteile aufzusplitten und nun auch das Preis/Leistungsverhältnis zu berücksichtigen. Im Klartext heißt das, bewertet werden ab sofort folgende Kriterien:

**Grafik**
**Sound**
**Handhabung**
**Spielidee**
**Dauerspaß**
**Preis/Leistung**

„Motivation" war ja von jeher ein etwas schwammiger Begriff, jetzt erfahrt Ihr immer auf das Prozent genau, wie originell ein neues Game ist, und wie lange Ihr vermutlich Eure Freude daran haben werdet. Ebenfalls vollkommen neu ist unsere Gesamtnote, die sich nun nicht mehr einfach aus den einzelnen Bewertungspunkten errechnet. Um möglichst jedem Sonderfall gerecht zu werden, wird dieser (wichtigste) Punkt nun unabhängig von den Einzelwertungen für Grafik, Sound etc. von der gesamten Redaktion ermittelt und nennt sich deshalb auch sinnigerweise: **Redaktions-Urteil (Red. Urteil)**

Einer Eurer häufigsten Kritikpunkte war, daß nach dem alten System ein Super-Spiel wie z.B. die Ultima-Serie wegen mangelnder Grafik oder Sound um den verdienten Hit geprellt worden wäre. Vorbei! Ab heute richtet sich die Vergabe von Hit-Jokern einzig nach dem Redaktions-Urteil – liegt das bei 85 Prozent oder darüber, dann hat das Spiel auch seine Auszeichnung verdient! Ansonsten bleibt alles beim alten (die Joker-Köpfe ändern sich weiterhin alle 20% und richten sich natürlich auch nach dem Red. Urteil), außer daß die Bezugsadressen nun nicht mehr mit voller Anschrift in den Bewertungskästen stehen, sondern nur noch der Name – den Rest findet Ihr dann in einer speziellen Box (siehe Inhaltsverzeichnis). Wir werden uns bemühen, in Zukunft *noch strenger* und *noch gerechter* zu sein. Solltet Ihr dennoch mit der einen oder anderen Sache nicht zufrieden sein, dann schreibt uns ganz einfach! Aber wundern dürft Ihr Euch nicht, was kann man von solchen Gestalten schon groß erwarten?

Kurz zur Erläuterung: Die ersten drei Games sind die „Alltime-Lieblinge" des jeweiligen Redakteurs, die anderen drei sind jene Spiele, die ihn zur Zeit von vernünftiger Arbeit abhalten...



„Baller-Uwe" (ur)

R-Type
Shanghai
Feary Tale Adventure

X-Out
Sim City
Block Out

„Locken-Ossi" (od)

Kult
Emerald Mine
Starglider II

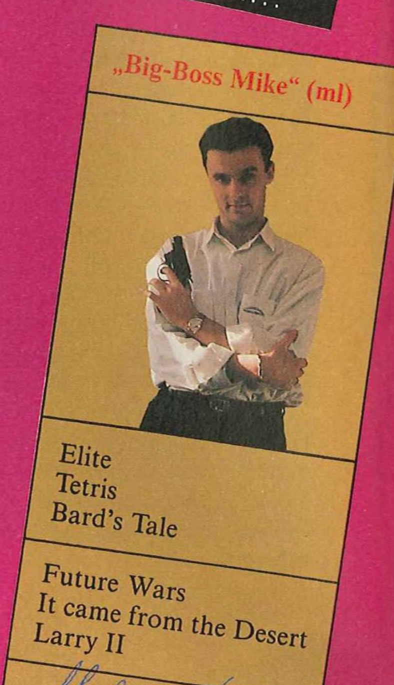
Sim City
Rock'n Roll
Stunt Car Racer

„Mad Max" (mm)

F-16 Falcon
Ultima-Serie
Guild of Thieves

Scapeghost
Maniac Mansion
The Untouchables

Max Magenauer



„Big-Boss Mike" (ml)

Elite
Tetris
Bard's Tale

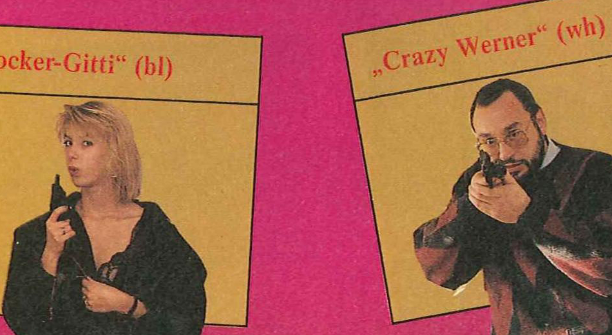
Future Wars
It came from the Desert
Larry II

„Zocker-Gitti" (bl)

Rocket Ranger
Tetris
Dungeon Master

Super Puffy
Iron Lord
Rainbow Islands

Brigitta Labner



„Crazy Werner" (wh)

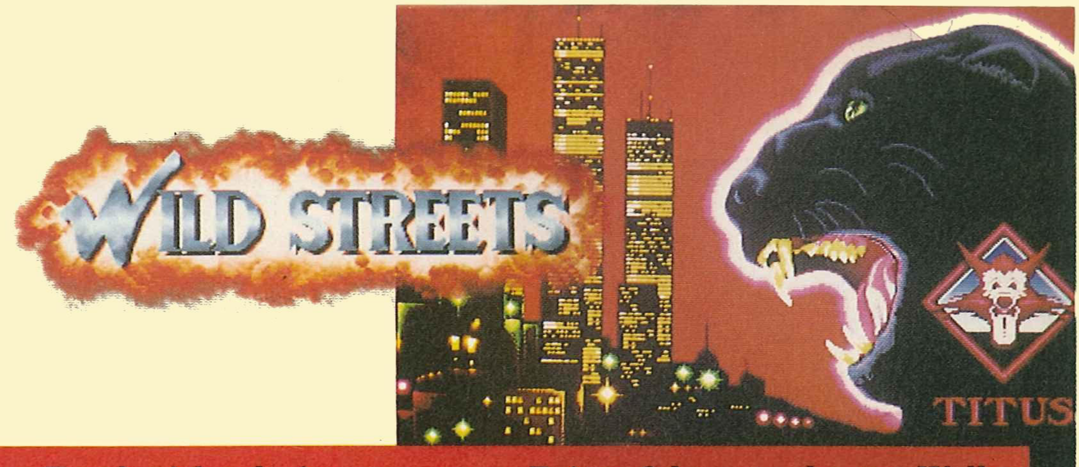
Shanghai
Dungeon Master
Populous

Drakkhen
Shadow of the Beast
Legend of Faerghail



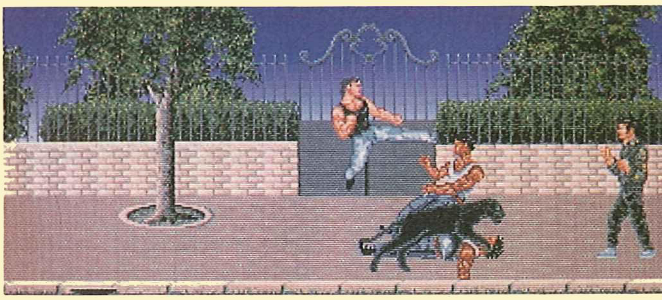





**Im sonst so friedfertigen Frankreich schwimmt man zur Zeit auf der ganz harten Welle: Nach dem Ritter-Gerangel „Knight Force“ überrascht „Titus“ nun die Freunde harter Action mit einem weiteren Prügel-Game, in dem sogar ein waschechter schwarzer Panther tatkräftig mitmischt!**

Wie der Name unschwer vermuten läßt, erwartet den Spieler die ehrenvolle und nicht immer ganz leichte Aufgabe, die „wilden Straßen“ einer amerikanischen Großstadt von allerlei Gesindel zu säubern. Das fesche Helden-Sprite startet seinen Spaziergang in einem relativ ruhigen Villenviertel, um sich dann in belebtere Bezirke vorzukämpfen. Unterwegs begegnen ihm zahllose Schlägertypen, von denen die größten Brocken wie so oft den Zugang zum nächsten Level bewachen –


Faß!!! Braver Simba...


Mit der Wumme in der Hand regeln sich alle Streitigkeiten ganz leicht!

„normale“ Passanten sind weit und breit nicht zu sehen (verstecken sich vermutlich alle!), weshalb man ruhigen Gewissens alles niedermetzeln darf, was einem in den Weg kommt. Da aber die Horden muskelbepackter Halbstarker (unter ihnen einige Schwarzenegger-Clones) selbst auch nicht wenig aggressiv agieren, ist es gut zu wissen, daß die mitgeführte Raubkatze einem beim Ganoven-Killen recht willig zur Hand geht. Wer sich lieber auf konventionellere Methoden verläßt, findet eine mächtige Knarre im Marschgepäck, mit der man dem Mob relativ problemlos das Lebenslicht ausblasen kann – sofern Munition vorhanden ist! Anfänglich hat man sechs Patronen in der Kammer, weitere Magazine liegen recht spärlich verstreut am Boden herum und müssen erst aufgesammelt werden. Wer hier nicht sparsam mit den Kugeln umgeht, muß mitansehen, wie der eigene Energiebalken rapide dahinschwindet, und darf sich auf ein verfrühtes „Game over“ gefaßt machen.




Insgesamt gilt es, fünf Level zu überleben, eine Geisel zu befreien und diese wieder unbeschadet an den Startpunkt zurückzubringen. Die Mission gestaltet sich dank der hervorragenden Grafik und des fairen Schwierigkeitsgrads recht unterhaltsam. Ob Titelscreen, Hintergründe oder Animation – alles ist wahrlich vom Feinsten! Auch der Sound ist nicht von Pappe, wenngleich die Musikuntermalung nach einiger Zeit etwas monoton wirkt. Weniger schön ist hingegen, daß die einzelnen Screens nicht durchgescrollt, sondern umgeschaltet werden; auch die Steuerung ist (besonders in brenzligen Situationen) manchmal um eine Kleinigkeit zu träge. Wegen dieser beiden Mankos ist Wild Streets knapp an einem Hit vorbeigeschrammt, was aber keinesfalls heißen soll, daß die Prügelei mit der Schmusekatze kein gutes Game wäre. Im Gegenteil: Freunde solider Action-Kost finden hier – sofern sie in Sachen Brutalität nicht allzu zimperlich sind – ein Spiel, das den Griff nach dem Joystick auch über einen längeren Zeitraum immer wieder lohnt. Wir empfehlen zuzuschlagen, bevor die BPS das tut...

(Thomas Rossacher)

| Wild Streets | |
|---|---|
| **Grafik:** | 83% |
| **Sound:** | 68% |
| **Handhabung:** | 72% |
| **Spielidee:** | 59% |
| **Dauerspaß:** | 81% |
| **Preis/Leistung:** | 86% |
| **Red. Urteil:** | 79% |
| **Für Fortgeschrittene** | |
| **Preis:** ca. 65,– DM | |
| **Hersteller:** Titus | |
| **Bezug:** Funtastic | |

**Spezialität:** Nach Bestehen jedes der neun ziemlich langen Level hagelt es Bonuspunkte.

# FULL METAL PLANETE

## HABEN SIE DAS ZEUG ZUM FULL METAL PILOTEN?

FULL METAL PLANETE. 8 Uhr 54. Es gilt zu beweisen, daß Sie der beste Pilot der Cobra Steel Company sind.
Ihre Mission : mit Ihrem Raumschiff landen, möglichst



Dieses Schnellboot, das während eines Feldzugs strandete, wurde aufgegeben. "Das Erz hat Vorrang!"

viel Erz einsammeln, die Gerätschaften der Konkurrenz kapern oder zerstören und, wenn möglich, auch ihre zum



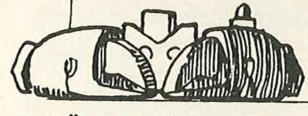
Die letzte Flut. Trotz eines zerstörten Geschütz-Turmes gelingt es dem Raumschiff des Tatou-Consortiums abzuheben.

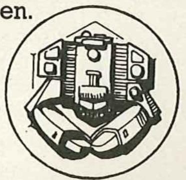
Bersten voll beladenen Raumschiffe erbeuten.
Sie befehligen eine richtiggehende Stahlarmada. Ladekähne, Schnellboote, Panzer (darunter der berüchtigte T 99 vulgo "Großer Haufen"), Schürfkrabben und die einmalige "Gezeiten-Raupe". Diese großartige Maschine, der Stolz von Ludodelirium Motors & Co, ist imstande, das Erz in




Die "Delirium Galaxy" wurde von der Flut überrascht. Die Verteidigung steckt fest. Vielleicht Ihr nächstes Opfer?

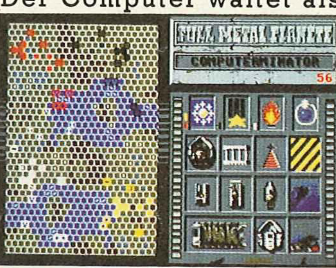
Geräte umzuwandeln. Dem nicht genug, sie sagt auch die Gezeitenwechsel voraus, die die Situation völlig umkehren können. Wie leicht kann es passieren, daß Ihre Schnellboote stranden oder Ihre Panzer von der Flut überrascht werden.



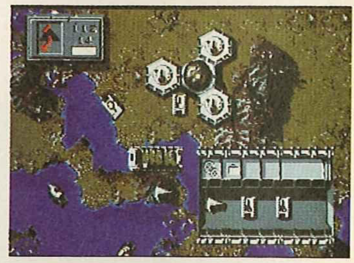


Metallminiatur gratis!

Sie müssen unbedingt vor der bevorstehenden großen Flutwelle abheben. Bodenkontakt in 50 Sekunden. Willkommen auf Full Metal Planete!
Action, kämpfe, Strategie und Diplomaten in einer phantastischen, utopischen Welt, in der bis zu 4 Spieler (sowohl Menschen als auch Roboter) in einem packenden Wettstreit einander gegenüberstehen.
Der Computer waltet als




Strategischer überblick auf dem Radar. Achtung! "Black Star" wird immer bedrohlicher. Wie wär's mit einem Bündnis?



Als "Packesel" von FULL METAL PLANETE kann der Frachter nicht nur Erz sondern auch Fahrzeuge transportieren!

Schiedsrichter und bietet Ihnen überdies stets verfügbare Gegner : 6 Roboter-Spieler, wobei jeder sich auf seine Art benimmt ; aber alle sind auf ein Ziel hinprogrammiert : Siebesiegen! Dieses Spiel enthält außerdem ein graphisches Hilfsprogramm zur Gestaltung eines Firmenschildes nach Ihrem Geschmack und Problemstellungen zum Üben. Eine äußerst gelungene Adaptierung des Brettspiels im Stil der Kreationen des Cobra-Soft-Teams : Bertrand Brocard und Roland Morla.

Festgefahren! Diese unvorsichtige Krabbe steckt samt Fracht im Morast fest und kann nur auf die nächste Ebbe hoffen.

**ERHÄLTLICH AUF ATARI ST, AMIGA U. PC-KOMPATIBLEN.**



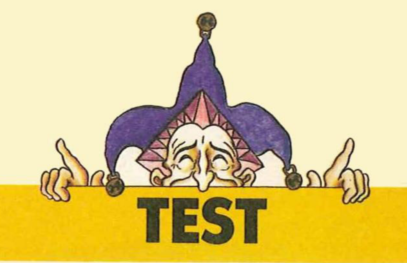
INFOGRAMES

**Vertrieb: BOMICO**
Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt/M. 90

BOMICO SERVICELINE : Haben Sie Fragen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00. Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25

# Cabal

Töten total!



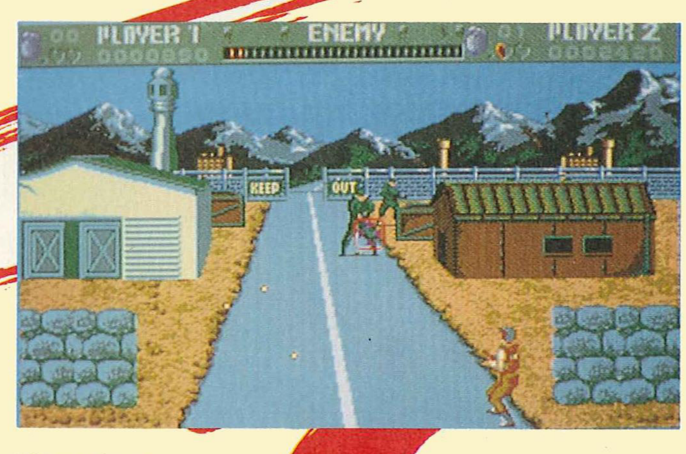

**Metzel-Spiele sind ja von Haus aus nichts für zartbesaitete Gemüter – aber selten war diese Aussage so zutreffend wie hier: In Oceans neuem Actiongame wird gemeuchelt und gemordet, bis selbst dem Joystick schlecht wird!**

**Der Amiga Joker meint:**
Cabal und Amiga: Ein gnadenloses Team für beinharte Einzelkämpfer!

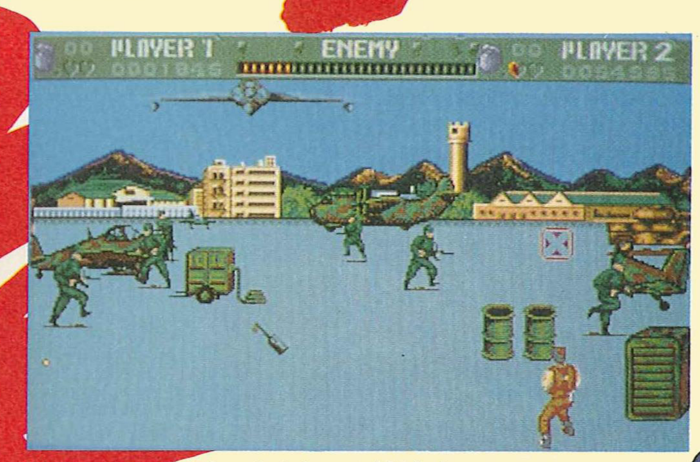
Der Held dieses kriegerischen Ballerspiels ist mal wieder ein stahlharter Einzelkämpfer, gegen den Rambo wie ein jämmerlicher Waschlappen aussieht. Für ihn brechen gerade harte Zeiten an: Er hat den Befehl erhalten, sich durch 20 lebensgefährliche Gebiete zu kämpfen – ganz allein! Und so nimmt er sein MG, steckt noch schnell ein paar Handgranaten ein und stürzt sich todesmutig ins zweifelhafte Vergnügen! Auf jedem einzelnen der 20 Territorien erwartet ihn eine Übermacht von Feinden, dazu machen herumrollende und -feuernde Panzer die Luft noch bleihaltiger, als sie eh' schon ist. Von oben bedrohen ihn Flugzeuge, und nach jedem vierten (überlebten!) Schlachtfeld versperrt ihm zusätzlich eine riesige Kampfmaschine den Weg, mal ein waffenstarrender Hubschrauber, mal ein gigantisches U-Boot. Insgesamt fünf solcher Techno-Bestien versüßen unserem wackeren Streiter den Tag – mit anderen Worten: die Lage ist so gut wie aussichtslos! Genau wie beim (gleichnamigen) Automaten steuert der Spieler den Helden im Bildvordergrund, visiert die Feinde mit dem Fadenkreuz an und feuert MG-Salven auf alles, was sich bewegt. Häuser oder gegnerische Fahrzeuge zerstört man mit Handgranaten. Das ist auf dem Amiga ein relativ schwieriges Unterfangen: Der Abwurf erfolgt nämlich nicht per Tastatur, sondern ebenfalls mit dem Joystick. In der Hitze des Gefechts kommt es deshalb sehr häufig vor, daß beim MG-Ballern die tödlichen Eier gleich mitabgefeuert werden – und wenn man sie dann dringend brauchen würde, sind keine mehr da! Gegenüber der Arcade-Version haben sich die Programmierer aber auch eine Verbesserung einfallen lassen: Der Held kann jetzt eine sportliche Hechtrolle zur Seite machen, um sich aus der Gefahrenzone zu bringen.

Cabal ist so brutal, wie kaum ein anderes Kriegsspiel: Der Weg durch die 20 Level ist mit Leichen nur so gepflastert. Aber so pervers es auch klingen mag, diese actiongeladene Metzelei macht Spaß! Dafür sorgen neben der guten Spielbarkeit die excellenten Grafiken und die atmosphärisch stimmigen Soundeffekte. Wem es nichts ausmacht, daß auf dem Screen die feindlichen Soldatensprites gleich reihenweise in die ewigen Jagdgründe geschickt werden müssen, der sollte Cabal unbedingt antesten. Oceans Killer-Game fegt moralische Bedenken mit einer satten Salve Spiel-Spaß vom Tisch . . .

(Carsten Borgmeier)




Kill as kill can!




Die Lage ist praktisch mal wieder aussichtslos!

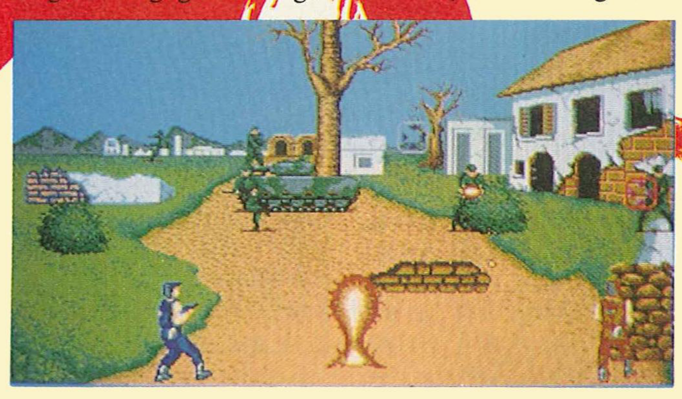


**Cabal**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 81% |
| **Sound:** | 73% |
| **Handhabung:** | 63% |
| **Spielidee:** | 36% |
| **Dauerspaß:** | 88% |
| **Preis/Leistung:** | 78% |
| **Red. Urteil:** | 78% |

**Für Fortgeschrittene**
**Preis:** ca. 69,– DM
**Hersteller:** Ocean
**Bezug:** Bomico

**Spezialität:** Weniger beherzte Einzelkämpfernaturen dürfen zur Unterstützung einen zweiten Spieler (simultan) auf's Schlachtfeld mitnehmen.



**In Sachen Flugsimulatoren herrschte auf dem Amiga ja nun schon längere Zeit Ebbe, genauer gesagt seit letztem Herbst. Ob Activisions Bomber die Lücke schließen kann, scheint allerdings mehr als fraglich . . .**

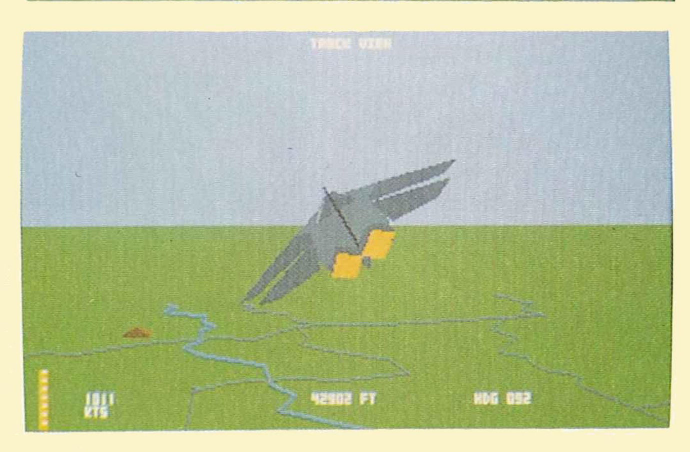
# FIGHTER BOMBER



Dabei ist der erste Eindruck recht vielversprechend: Sieben verschiedene Flugzeuge stehen zur Wahl, wobei man sowohl das eigene als auch das gegnerische bestimmen kann; es gibt 16 vorgegebene Missionen, und wem das noch nicht reicht, der darf sich seine eigenen zusammenbasteln. Zum Eingewöhnen kann man im Free Flight-Modus das Starten/Landen oder das Betanken in der Luft üben; dies ist gleichzeitig eine gute Gelegenheit, sich mit den übrigen Features vertraut zu machen. Gestartet wird in „Interceptor"-Manier mit den Tasten von 1 – 0 (leichter bis voller Schub), über +/– kann noch feinreguliert werden. Die Darstellung der stählernen Vögel erfolgt wahlweise in 2D oder 3D, und das aus den unterschiedlichsten Perspektiven. Soweit so gut, doch die praktische Erprobung fiel eher enttäuschend aus: Von einem Flug*simulator* erwartet man sich ja vorwiegend ein halbwegs realistisches Verhalten beim Fliegen, aber genau dieses (entscheidende!) Feature sucht man bei Fighter Bomber vergeblich! Erstens fliegt sich das Ding nicht wie ein Kampfbomber, sondern wie 'ne lahme Ente; zweitens kann man sich die irrwitzigsten Fehlbedienungen erlauben, ohne daß der Vogel abstürzt. Irgendwie wurde ich das Gefühl nicht los, eher vor einem Actionspiel als vor einem Flugsimulator zu sitzen. Und wenn wir schon beim Meckern sind: Der Sound ist für meinen Geschmack absolut fürchterlich, mal abgesehen von ein, zwei guten Effekten. Das Handbuch ist zwar ordentlich gemacht, wenn man





aber tatsächlich mal Schwierigkeiten hat (vorzugsweise beim Landen oder in der Luft Tanken), läßt es den Spieler im Regen stehen. Was allerdings so schlimm auch wieder nicht ist, denn die Bedienung ist wirklich kinderleicht.

Was soll man zur Grafik sagen? Auf der einen Seite gibt es sehr viel davon, das Fluggebiet ist geradezu riesig; auf der anderen Seite bekommt man im Cockpit nur die Hälfte davon mit, denn der halbe Screen wird hier von der Instrumententafel eingenommen, die trotzdem nur wenige Anzeigen enthält. Meiner Meinung nach ist Fighter Bomber für Fans von „Falcon" oder „Combat Pilot" *nicht* geeignet – am ehesten vielleicht noch für Anfänger, die leichte Bedienbarkeit und schnelle Erfolgserlebnisse zu schätzen wissen. So gesehen hatte der Bomber noch Glück, daß der geplante Vergleichstest mit „F29-Retaliator" wegen technischer Probleme beim Hersteller Ocean ins Wasser gefallen ist – ich glaube felsenfest, daß der Konkurrent mehr zu bieten haben wird! Nächstes Heft sind wir dann (hoffentlich!) alle schlauer . . . (mm)

**Fighter Bomber**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 69% |
| **Sound:** | 58% |
| **Handhabung:** | 62% |
| **Spielidee:** | 63% |
| **Dauerspaß:** | 61% |
| **Preis/Leistung:** | 60% |
| **Red. Urteil:** | 61% |

**Für Anfänger**
**Preis:** ca. 84,– DM
**Hersteller:** Vektor Grafix/Activision
**Bezug:** Frank Heidak

**Spezialität:** Die Missionen müssen nacheinander absolviert werden. Zusätzlich zum Kopierschutz wird ein Paßwort abgefragt – am Screen *unbedingt* Französisch anwählen, da die zweisprachige Anleitung (deutsch/französisch) nicht mit Englisch aufwarten kann!

**Die Zombies sind los! Und zwar nicht irgendwelche, sondern die richtigen: Nach schier endloser Wartezeit ist Ubi Softs Umsetzung des gleichnamigen Mega-Shockers von George A. Romero nun auch für den Amiga zu haben.**

Wie heißt es im Film so schön: „Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist, kommen die Toten auf die Erde zurück!" Und genau so ist es auch, die Städte werden von Horden schrecklich entstellter Leichen überrannt, die nichts anderes im Sinn haben, als die Lebenden anzuknabbern und somit ihrer illustren Gesellschaft einzuverleiben. Weiß Gott Grund genug für unsere Helden Alexandre, Yannick, Sylvie und Patrick, sich einen Hubschrauber unter den Nagel zu reißen, und ab durch die Mitte! Nur, was tun, wenn das Benzin zur Neige geht? Die vier beschließen, auf dem Dach eines bereits von Zombies verseuchten Einkaufszentrums notzulanden. Jetzt soll ihnen der Spieler behilflich sein, etwas Sprit aufzutun...

Beim Durchstöbern des Shopping-Centers werden alle vier Charaktere per Maus gesteuert. Ein Klick auf das entsprechende Portrait am oberen Bildschirmrand genügt, und schon sieht man das Geschehen aus der Perspektive der angewählten Person. So ist es natürlich möglich, die verschiedenen Spielfiguren quasi zur gleichen Zeit gänzlich unterschiedliche Aktionen ausführen zu lassen. Zur Fortbewegung dienen Richtungspfeile am Rand des Aktionsfensters, auch die Aufnahme, bzw. der Einsatz von diversen Gegenständen wird problemlos per Mausklick erledigt. Um Schubladen oder ähnliches zu öffnen/schließen, klickt man dann einfach direkt im Aktionsfenster darauf.

Das Kaufhaus hat vier Stockwerke (plus Keller), die durch Rolltreppen und einen Fahrstuhl miteinander verbunden sind. In allerlei Geschäften gilt es nun, sich (kostenlos – juhu!) mit verschiedenen Gegenständen auszurüsten, die im weiteren Verlauf des Spiels dann mehr oder weniger nützlich sind. Der erste Weg sollte jedenfalls in den Waffenladen (Etage Nr.2) führen, um die vermoderten Gesellen später per Kopfschuß auf Distanz halten zu können!

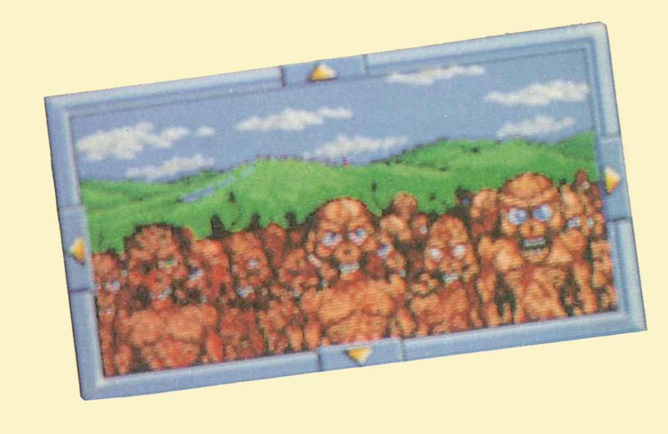
Grafisch wird solide Durchschnittskost geboten: Die Zombies sind schön gruselig anzusehen und stapfen animiert durch die Korridore, nur leider ist das Grafikfenster viel zu klein geraten. In Sachen Sound gibt es reichlich kleine aber feine Effekte, und auch die Titelmelodie ist sehr stimmig, wenngleich ich etwas enttäuscht bin, daß es nicht der Original-Sound von „Goblin" ist. Und das Gameplay? Die Story hält sich weitgehend an den Film-Plot, wodurch es Kenner der Vorlage hier natürlich leichter haben. Obwohl bestimmte Aktionen von der eingeblendeten (fiktiven) Uhrzeit abhängig sind, ist eigentlich außer Herumrennen, Dinge aufheben und Zombies killen nicht allzuviel geboten. Trotzdem: Die Programmierer haben es verstanden, dem Game soviel Atmosphäre einzuhauchen, daß Zombi einfach Spaß macht. Aber mir hat ja auch der Film gefallen... (C. Borgmeier)

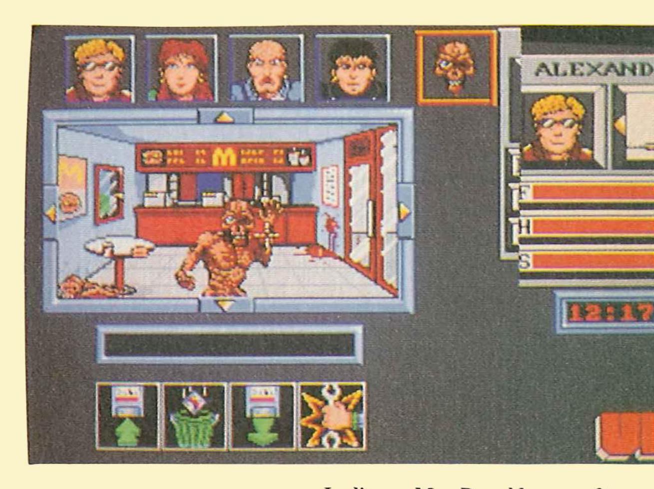
**Zombi**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 69% |
| **Sound:** | 69% |
| **Handhabung:** | 82% |
| **Spielidee:** | 70% |
| **Dauerspaß:** | 73% |
| **Preis/Leistung:** | 67% |
| **Red. Urteil:** | 69% |

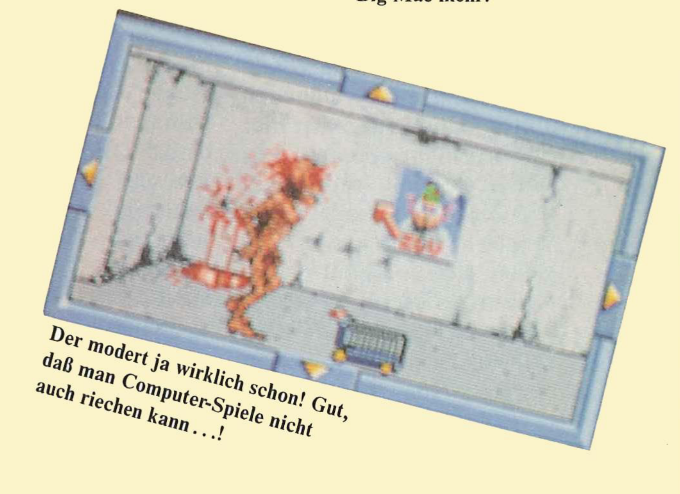
**Für Anfänger**
**Preis:** ca. 89,– DM
**Hersteller:** Ubi Soft
**Bezug:** Rushware

**Spezialität:** Um Spielstände abzuspeichern bedarf es einer formatierten Diskette. Unser Testexemplar wurde von der Workbench aus gestartet – mal sehen, ob es dabei bleibt.

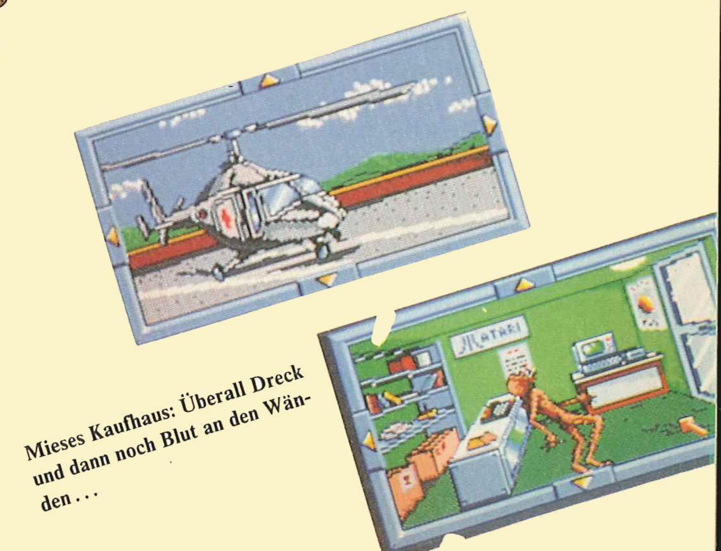





In diesem Mac Donalds mampft auch Thommy Gottschalk keinen Big Mac mehr!



Der modert ja wirklich schon! Gut, daß man Computer-Spiele nicht auch riechen kann...!

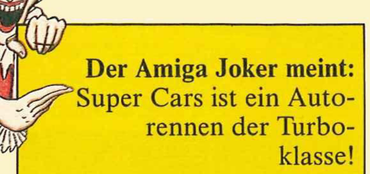


Mieses Kaufhaus: Überall Dreck und dann noch Blut an den Wänden...

Wer würde nicht gerne mit einem solchen Schlitten durch die Gegend holzen?

# SUPER CARS

**Autorennen in der Vogelperspektive gibt's für den Amiga ja schon einige – aber leider nur mehr oder weniger schlechte. Doch jetzt hat „Gremlin" eine Variante des Themas „Carrera-Rennbahn am Computer" herausgebracht, die sich wirklich sehen lassen kann!**



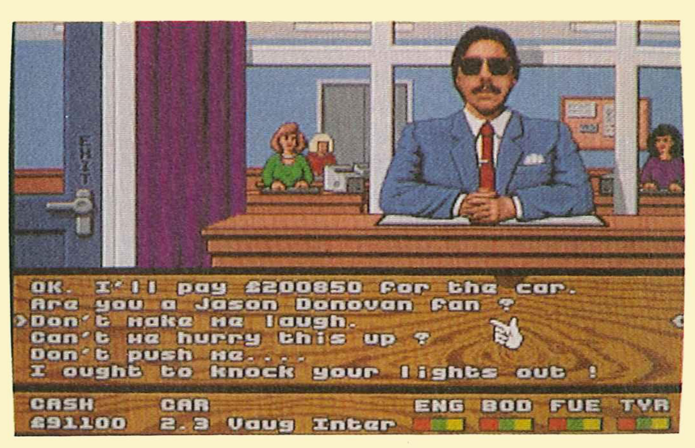
**Der Amiga Joker meint:** Super Cars ist ein Autorennen der Turboklasse!

Der bekannteste Vertreter dieser Darstellungsform bei Autorennen und gleichzeitig Urahn der ganzen Gattung ist der C64-Klassiker „Supersprint". Schon bei dieser altehrwürdigen Automaten-Umsetzung mußte sich der Spieler durch verschiedene Strecken kämpfen, Hindernissen ausweichen und die Konkurrenten überholen, um weiterzukommen. Bei Super Cars dehnen sich die Strecken sogar über einige Bildschirme aus, und auf der Fahrbahn tauchen ständig kleine Überraschungen wie Wasserpfützen, Öllachen und Schlamm auf. Aber hier ist noch mehr geboten: Vor jedem Rennen kann man sich feine Extras kaufen, den Wagen reparieren oder sich gleich ein komplett neues Gefährt zulegen!

Nun zum eigentlichen Race: Der eigene Schlitten startet als letzter, um weiterzukommen muß man sich bis zum Ziel möglichst weit nach vorne gekämpft haben. Für den ersten Platz gibt's 20.000 englische Pfund, für den zweiten noch stolze 12.000, und wer die Flagge als Dritter sieht, geht mit 5.000 Kröten nach Hause. Tja, und mehr ist nicht, für die Schlechterplazierten heißt es „Game over"! Das sauer verdiente Geld wird dringend benötigt, schließlich muß der Bolide instandgehalten werden, und die vielen Extras, wie Turbolader und verbesserte Lenkung, darf man auch nach jedem Durchgang neu kaufen.

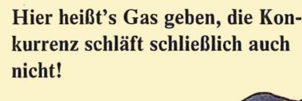
Die 27 verschiedenen Strekken sehen sich allesamt ziemlich ähnlich, spielen sich jedoch erstaunlich unterschiedlich und abwechslungsreich. Auch die Steuerung ist prima: leicht zu erlernen und zu handhaben. Damit nicht genug des Lobs, das Rennen selbst ist ein einziger großer Nervenkitzel – spannend bis zum Ende! Es macht einen Heidenspaß, mit Höchstgeschwindigkeit durch die Straßen zu brettern und der Konkurrenz die Schlußlichter zu zeigen. Wer will, kann sich sogar Raketen und eine Panzerung zulegen und die anderen Autos abdrängen oder kurzerhand außer Gefecht setzen!

Auch die Präsentation ist gelungen: Überall begegnen einem gut animierte Grafiken und witzige Gags, man fühlt sich schon fast an „Cinemaware"-Spiele erinnert. So ist beispielsweise ein Besuch beim Autohändler immer interessant, auch wenn man sich gar kein neues Gefährt zulegen will/kann. Der gute Mann sieht nämlich so aus, als ob er seinen ganzen Fuhrpark eigenhändig geklaut hätte... Außerdem kann man per Antwort-Menü mit ihm verhandeln oder ihn beschimpfen – er zahlt es dann mit gleicher Münze heim! Daß das Scrolling manchmal etwas ruckelt, ist leicht zu verschmerzen, und der Sound ist ein Quell der reinen Freude: Sowohl die Musik als auch die Effekte (Reifenquietschen) sind absolut spitze. Mit einem Wort: äußerst empfehlenswert! (mm)




Würdest Du von diesem Mann ein Auto kaufen?





Hier heißt's Gas geben, die Konkurrenz schläft schließlich auch nicht!

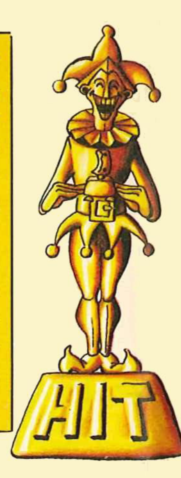


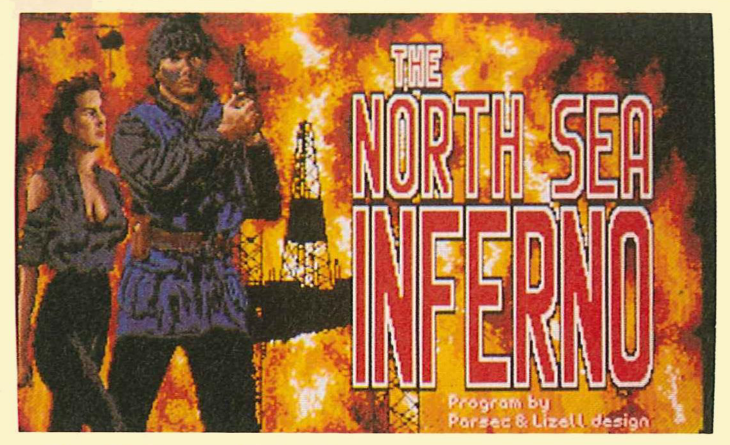
**Super Cars**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 83% |
| **Sound:** | 85% |
| **Handhabung:** | 92% |
| **Spielidee:** | 72% |
| **Dauerspaß:** | 86% |
| **Preis/Leistung:** | 89% |
| **Red. Urteil:** | 86% |

**Für Anfänger**
**Preis:** ca. 59,– DM
**Hersteller:** Gremlin
**Bezug:** Funtastic

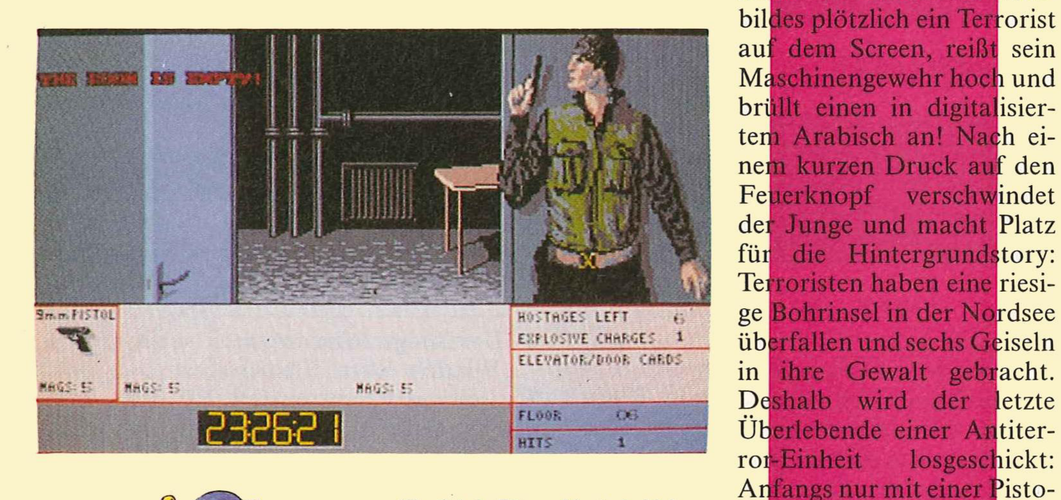
**Spezialität:** Ein Zwei-Spieler-Modus ist nicht vorhanden, dafür erhält man nach Bestehen eines kompletten Strecken-Pakets ein Paßwort, um nicht immer von vorne anfangen zu müssen. Unsere Vorab-Testversion verfügte noch über keine Anleitung und speicherbare Highscores – das sollte in der Endversion jedoch anders sein.






Wo geht's hier zum nächsten Bösewicht?

**Seit über einem Jahr wird dieses Actionadventure von Magic Bytes angekündigt. Jetzt ist es endlich da, und das gleich zweimal: Außerhalb Deutschlands erscheint es in einer brutaleren Version unter dem Titel „Persian Gulf Inferno", wir werden mit der leicht entschärften Fassung geschont . . .**




(Fast) jede Tür verbirgt ein kleines Geheimnis

**Der Amiga Joker meint:**
North Sea Inferno läßt Terroristen zittern und den Joystick glühen!

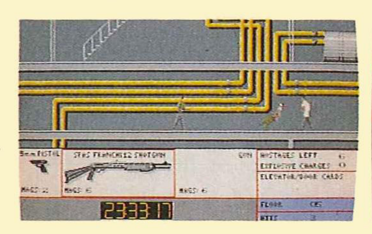
Trotz dieser „fürsorglichen" Maßnahme ist die deutsche Version immer noch starker Action-Tobak und völlig ungeeignet für zartbesaitete Seelen. So erscheint kurz nach dem Laden des Titelbildes plötzlich ein Terrorist auf dem Screen, reißt sein Maschinengewehr hoch und brüllt einen in digitalisiertem Arabisch an! Nach einem kurzen Druck auf den Feuerknopf verschwindet der Junge und macht Platz für die Hintergrundstory: Terroristen haben eine riesige Bohrinsel in der Nordsee überfallen und sechs Geiseln in ihre Gewalt gebracht. Deshalb wird der letzte Überlebende einer Antiterror-Einheit losgeschickt: Anfangs nur mit einer Pistole bewaffnet, soll er alle Geiseln befreien, die Bombe der Gangster entschärfen und wieder von der Bohrinsel flüchten.

Der Amiga zeigt das Geschehen aus der Seitenansicht, die insgesamt 200 Bildschirme umfassende Bohrinsel läßt sich dabei in acht Richtungen scrollen. Der furchtlose Held erklimmt Leitern, fährt mit dem Aufzug und checkt alle Türen, an denen er vorbeikommt. Dahinter verbergen sich oft Munition, Schlüsselkarten für abgeriegelte Komplexe, Verbandspäckchen und vor allem Schnellfeuergewehre: Letztere sind besonders wichtig, da man so bei akutem Munitionsmangel einfach per Funktionstaste die nächste Waffe aktivieren kann. Und immer schußbereit zu sein, ist hier überlebenswichtig, denn schon nach fünf kassierten Treffern hat man sein Bildschirmleben ausgehaucht.

Technisch ist North Sea Inferno excellent realisiert. Außer der aufpeitschenden Musik sind auch alle Effekte in hervorragendem Stereosound zu hören: Kampfgebrüll, Magazinschnappen, Schüsse und die Schritte unseres Helden. Daneben sorgt auch die Grafik für große Realitätsnähe; das Heldensprite ist erstklassig animiert, es schlägt Salti und zieht beim Nachladen sogar richtig den Spannhebel nach hinten. Sieht man einmal von der Gewaltverliebtheit (sterbende Terroristen bluten recht heftig . . .) ab, hat North Sea Inferno eigentlich nur den Nachteil, daß es an einigen Stellen etwas langatmig ist. Trotzdem werden Freunde knallharter Action sicherlich ihren Spaß damit haben . . .
(Carsten Borgmeier)









**North Sea Inferno**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 80% |
| **Sound:** | 92% |
| **Handhabung:** | 69% |
| **Spielidee:** | 48% |
| **Dauerspaß:** | 79% |
| **Preis/Leistung:** | 87% |
| **Red. Urteil:** | 82% |

**Für Fortgeschrittene**
**Preis:** ca. 45,– DM
**Hersteller:** Magic Bytes
**Bezug:** nur bei Magic Bytes
**Spezialität:** Ist Euch unser tolles Gewinnspiel nicht speziell genug???

## Magic Bytes Wettbewerb

Was haben wir nicht wieder für feine Bildschirmfotos gemacht! Leider gehört eins auf dieser Seite gar nicht zu North Sea Inferno, sondern zu einem anderen Magic Bytes-Game. Wer dessen Titel errät und uns eine Postkarte schickt, hat die Chance, einen der folgenden Preise zu gewinnen:

**1. Preis:** Ein Minifernseher mit LCDBildschirm Marke Casio, Wert ca. 800,– DM
**2.–4. Preis:** Je drei Magic Bytes-Spiele nach Wahl
**5.–10. Preis:** Je einmal North Sea Inferno für den Amiga (für was auch sonst?!)

**Joker Verlag**
**„Magic Bytes Wettbewerb"**
**Untere Parkstr. 67**
**D-8013 Haar**




Die Highway-Killer sind los:

# OVERLANDER

**Eigentlich hat ja schon niemand mehr geglaubt, daß dieses Rennspiel jemals auch für unsere „Freundin" herauskommen wird. Aber zu guter Letzt ist die Amigaversion nun doch noch erschienen!**

Wir schreiben das Jahr 2025, die Menschheit hat sich inzwischen in den Untergrund verzogen. Die einzige Verbindung zwischen den unterirdischen Städten stellen die Highways dar, auf denen die „Overlander" fahren. Sie transportieren alles, was ihnen in den Weg kommt, um Geld zum Aufrisieren ihrer Kisten zu bekommen. Tja, und außerdem gibt es da natürlich noch die bösen Gangs, die die Straßen terrorisieren.

Beim Spielen wird sehr schnell deutlich, daß der Automat „Roadblasters" hier als Vorbild gedient hat. Overlander ist ein ganz passables Race & Shoot-Game, die Grafik ist recht ordentlich und hat sogar 32 Farben, die auch richtig zur Geltung kommen. Verschiedene Aufträge und elf Extras versüßen das Spiel, mit genügend Knete können sogar Extraleben gekauft werden. Die (düstere) Musik ist gut, die Effekte spärlich aber akzeptabel.

Leider hat das Game auch seine Schattenseiten – die Level sind viel zu lang und werden mit der Zeit langweilig; man bekommt keine Levelcodes (also immer wieder ganz von vorne!), es gibt weder eine Gangschaltung (wäre mehr Abwechslung) noch gar so luxuriöse Dinge wie abspeicherbare Highscores! Trotzalledem: wer schon immer mal ein Autorennspiel mit Baller-Action wollte, wird mit Overlander nicht schlecht bedient. (mm)

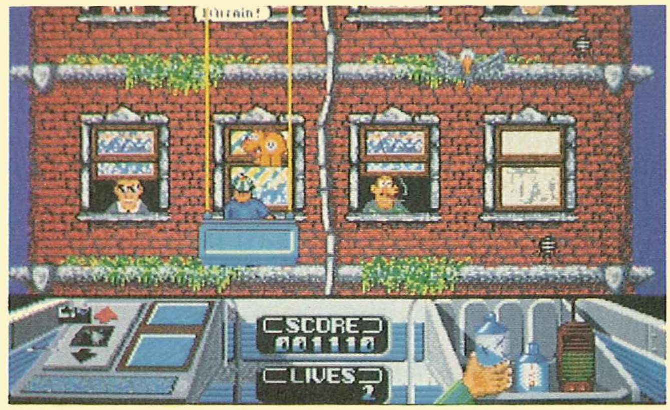


**Overlander**

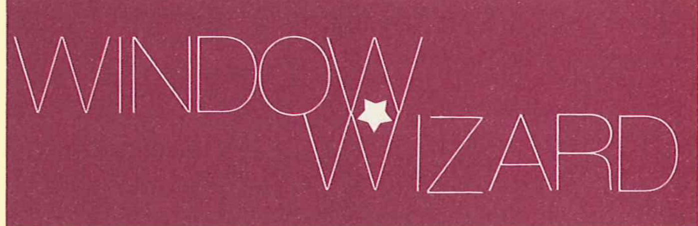
| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 71% |
| **Sound:** | 74% |
| **Handhabung:** | 72% |
| **Spielidee:** | 64% |
| **Dauerspaß:** | 66% |
| **Preis/Leistung:** | 61% |
| **Red. Urteil:** | 68% |

**Für Fortgeschrittene**
**Preis:** ca. 69,– DM
**Hersteller:** Elite
**Bezug:** Bomico

**Spezialität:** Sehr löblich: Overlander wurde nicht, wie üblich, einfach konvertiert, sondern für den Amiga extra neu entwickelt. An manchen Stellen merkt man's sogar . . .




Alle gegen Willy!






**Der Amiga Joker meint:**
Window Wizard: Noch nie war Fensterputzen so lustig!

**Nach zwei Games mit eher konventionellen Themen präsentiert „reLine" nun ein recht originelles Spiel, bei dem man in die Rolle eines gestreßten Fensterputzers schlüpft.**

Gespannt durfte man schon sein, schließlich macht Fensterputzen normalerweise nicht gerade allzuviel Spaß – und das als Spiel? Aber besonders ernstgenommen haben die Programmierer ihr Thema sowieso nicht! Willy, unser Saubermann, wird von Raketen an seinen Arbeitsplatz getragen; dort darf er Scheiben wischen, bis die Dreckanzeige auf Null gesunken ist. Zahlreiche Hindernisse machen dem armen Kerl das Leben schwer: Hinter den Fenstern lauern spaßig animierte Männchen, von oben purzeln Tresore, Wolken, Selbstmörder, Fußbälle und Computer herab. Zum Einsammeln gibt's dann noch eine Menge Extras, wie Sparschweine und Garfields: Langweilig wird Willys Job nicht so schnell!

Jeder Level hat andere Grafik und Musik, zudem wurden noch ein paar Bonussequenzen eingebaut. Die üblichen Features (Highscoretabelle, Pause etc.) sind ebenfalls vorhanden, die Steuerung ist gut, und das Spiel selbst äußerst fair. Einziger Wermutstropfen: Das Game ist etwas zu leicht, und bei den langen Ladezeiten kommt auch keine große Freude auf. Die vielen eingebauten Gags und das neuartige Spielprinzip sorgen jedoch dafür, daß man Window Wizard immer mal wieder für einen kleinen Frühjahrsputz hervorkramt! (mm)

**Window Wizard**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 66% |
| **Sound:** | 72% |
| **Handhabung:** | 71% |
| **Spielidee:** | 79% |
| **Dauerspaß:** | 61% |
| **Preis/Leistung:** | 63% |
| **Red. Urteil:** | 68% |

**Für Anfänger**
**Preis:** ca. 59,– DM
**Hersteller:** reLine
**Bezug:** Rushware

**Spezialität:** Vom Bundesministerium für Sauberkeit und Ordnung empfohlen.

**Die Idee ist nicht schlecht: Eine Verfolgungsjagd mit schnellen Autos, bei der man wahlweise in die Rolle der Gesetzeshüter oder der flüchtenden Gangster schlüpfen kann! Leider hinkt die Ausführung bei „Microids'" neuem Action-Game dem Grundgedanken etwas hinterher...**






| Chicago 90 | |
|---|---|
| **Grafik:** | 66% |
| **Sound:** | 62% |
| **Handhabung:** | 58% |
| **Spielidee:** | 77% |
| **Dauerspaß:** | 64% |
| **Preis/Leistung:** | 62% |
| **Red. Urteil:** | 65% |

**Variabel**
**Preis:** ca. 89,– DM
**Hersteller:** Microids/Infogrames
**Bezug:** Bomico

**Spezialität:** Beim Anwählen der Icons (z.B. für Wagenwechsel oder Radar) ist die Mausabfrage schrecklich ungenau! Die Anleitung ist mehrsprachig, keine Highscores, mit der Esc-Taste kommt man zurück zum Anfangsmenü.

Zur Einstimmung gibt's einen hübschen Loadingscreen mit einer spektakulären Crash-Szene, der sich vom Bild auf der Packung nur insofern unterscheidet, als aus einem exclusiven Aston Martin nun eine etwas bescheidenere Corvette geworden ist – aber wir sind ja nicht kleinlich! Zudem dürfte der herrlich bluesige Titel-Sound auch den fanatischsten Auto-Enthusiasten wieder versöhnlich stimmen. Nach einem kurzen Tastendruck steht man auch schon vor der Schicksalsentscheidung: Bin ich nun eher ein Ganove, oder doch lieber Polyp (aussehen tun beide gleich, nur die Kleidung ist anders!). Dann wird noch schnell eine von drei Schwierigkeitsstufen angewählt, und hinein ins Vergnügen...

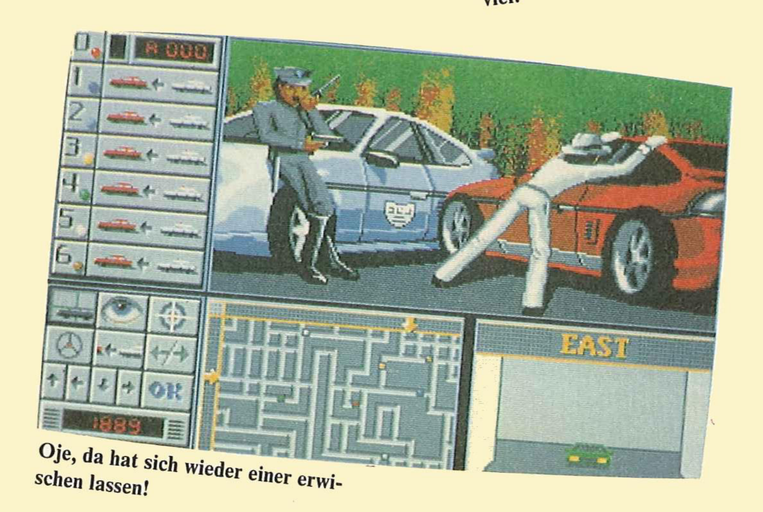
Im Spielverlauf kristallisieren sich die Unterschiede zwischen gut und böse denn doch recht schnell heraus: Während man als Bösewicht nicht viel mehr zu tun hat, als seinen Häschern zu entkommen, bzw. deren Autos per Feuerknopf in Schutt und Asche zu legen, sobald eines in Sichtweite kommt, ist der Polizisten-Alltag doch etwas komplexer. Hier gilt es, ständig zwischen verschiedenen Streifenwagen hin- und herzuschalten, während man den Flüchtenden tunlichst nicht aus den Augen verlieren sollte. Die Chancengleichheit ist jedoch gewahrt, der fünffach geteilte Screen bietet für beide Parteien das gleiche Bild: Rechts oben sind die Straßen samt eigener Karre in Großaufnahme aus der Vogelperspektive zu sehen, links davon die zur Verfügung stehenden Ersatzwagen, darunter findet sich eine Art Radar-Monitor, sowie eine dreidimensionale Straßenansicht und ein Feld mit Zusatz-Icons.

Derlei Vielfalt auf dem Schirm bringt leider auch jede Menge Unübersichtlichkeit mit sich, außerdem ist es recht schwierig, mit der Maus Icons anzuwählen, während man verzweifelt versucht, den Wagen per Joystick halbwegs sinnvoll zu steuern. So sind Unfälle denn auch an der Tagesordnung, da ja noch reichlich andere Verkehrsteilnehmer unterwegs sind. Die Grafik dieses Spektakels für Verkehrs-Chaoten ist guter Durchschnitt, nur das Scrolling ruckelt böse. Eventuelle Festnahmen werden mit einem entsprechenden Zwischenbild belohnt. In Sachen Sound ist nichts aufregend Neues geboten, weder das Motorenbrummen, noch die Schußgeräusche können irgendjemand vom Hocker reißen.

Und der Spielspaß? Schwer zu sagen: Chicago 90 ist ein Game, das man zwar höchstens für ein paar Runden spielt, da der Ablauf eigentlich stets der gleiche bleibt, aber doch immer wieder gerne mal hervorkramt. Ein typischer Kandidat für das Prädikat „Vor dem Kauf anspielen!" (ml)




Viel los auf dem Screen – etwas *zu* viel!




Oje, da hat sich wieder einer erwischen lassen!

**Es ist nicht mehr Februar, aber auch noch nicht richtig April – was ist das? Na klar, März halt, war ja nun wirklich einfach! Wer jetzt noch die richtigen Antworten zu zehn weiteren, beinahe ebenso leichten Fragen weiß, hat praktisch schon so gut wie gewonnen bei unserem Ariolasoft-Rätselspiel . . .**

# *Das exklusive* ARIOLASOFT *Preisrätsel*

Na schön, sooo furchtbar leicht ist das Silbenrätsel, das wir uns für Euch ausgedacht haben, auch wieder nicht! Genaugenommen sind sogar ein paar recht knifflige Sachen dabei, vielleicht stellen wir Euch (zwecks Motivationssteigerung!) doch erst mal all die hübschen Preise vor! Fangen wir am besten mit dem ersten Platz an (originell, was?), der sieht nämlich folgendermaßen aus:

**1. Platz:** 10 (zehn!) absolute Super-Hit-Games, und zwar
- It came from the Desert
- Stadt der Löwen
- Lords of the Rising Sun
- Day of the Viper
- Turbo Out Run
- Chambers of Shaolin
- Xenon II
- Super Cars
- Dragon's Breath
- Pipe Mania

Und weil das immer noch nicht genug ist (ja, ja, der erste Platz ist was für die ganz Gierigen!), haben wir noch ein paar Kleinigkeiten draufgelegt:
1 Video „Beverly Hills Cop II"
1 T-Shirt mit Hewson-Logo
1 Frisbee mit Ghostbusters-Logo

So, das war schon mal ein kräftiger Schluck aus der Pulle, gnadenlos geht's jetzt weiter mit den Plätzen zwei bis sechs:

**2.–6. Platz:** Je 1 vom Programmierer signiertes(!) Falcon-Game
Je 1 signiertes Stormlord-Game
Je 1 Video „Beverly Hills Cop II"
Je 1 T-Shirt mit Hewson-Logo
Je 1 Frisbee mit Ghostbusters-Logo

Damit dürften auch schon einige lange Spielabende gesichert sein! Alsdann schreiten wir zu den Plätzen sieben bis zehn:

**7.–10. Platz:** Je 1 signiertes Stormlord-Game
Je 1 Video „Beverly Hills Cop II"
Je 1 T-Shirt mit Hewson-Logo
Je 1 Frisbee mit Ghostbusters-Logo

Jetzt kommt etwas ganz Merkwürdiges – unser einzigartiger Platz elf!

**11. Platz:** 1 signiertes Stormlord-Game
6 (sex) Larry-Postkarten (eine für Karin, eine für Helga . . .)
3 Hewson-Badges

Damit diese Geschichte auch mal ein Ende hat, hier noch schnell die Plätze zwölf bis zwanzig:

**12.–20. Platz:** Je 10 Larry-Postkarten
Je 2 Hewson-Badges





All die Herrlichkeiten wollen natürlich erst einmal sauer verdient sein, sprich das angedrohte Silbenrätsel steht an! Funktionieren tut's so: Aus den einzelnen Silben setzt Ihr die richtigen Antworten zu den Fragen zusammen und schreibt sie untereinander – die Anfangsbuchstaben ergeben dann das Lösungswort. Alles klaro? Okay, let's go:

1) Aufsichtsbeamter eines pelzigen Außerirdischen
2) Diese Auflösung müßte eigentlich ganz leicht sein...
3) Zwischen *den* Gesichtern gibt's öfters ein schnittiges Treffen
4) See? Meer? Atlantik?
5) Die Herren reiten, und die Sonne geht auf
6) Die beste aller Freundinnen
7) Ganz einfach weich ist diese Ware
8) Weihnachten ist es nicht, Pfingsten auch nicht, aber Eier gibt's dann immer in rauhen Mengen
9) Meistens sind sie bunt und viereckig
10) Immer wird bloß auf ihr rumgehackt, eben jetzt auch schon wieder...

a / alf / cean / con / face / fo / ga / in / ler / lords / lu / mi / o / o / of / re / re / ri / sing / so / soft / sta / stern / sun / ta / ter / tion / the / tos / trol / tur / wa

Und weiter? Lösungswort auf Postkarte schreiben – Losschicken – Gewinnen! Na ja, hoffentlich! Einsendeschluß ist der 1.April 1990 (kein Scherz!), der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Hier noch unsere Adresse:
**Joker Verlag**
**„Ariolasoft-Rätselspiel"**
**Untere Parkstr. 67**
**D-8013 Haar**

# RUHMES HALLE

**Auf diesem lauschigen Plätzchen treffen sich mal wieder die größten Glückspilze, die weisesten Besserwisser und die frechsten Sprücheklopfer – die Gewinner des Monats eben!**

**Up & Down**

Ein Amiga-Game geht an:
*Tim Feindt, Holm*
*Carsten Höpfner, Kaarst*
*Sascha Romanowski, Walsrode*
Ein Joker-Shirt bekommt:
*Stefan Bierbaum, Hamburg*
*Alexander Kreibich, Leipheim*
*Tobias Fresenius, Henstedt-Ulzburg*

**Stromausfall**

Das Rollenspiel „Söhne des Lichts" vom letzten Stromausfall gewinnt:
*Oliver Günther, Worms*
Das satirische „Paranoia" geht an:
*Boris Läderach, Ittigen*
Der Gewinner von „Car Wars" heißt:
*Martin Grajner, München*

**Die Girl-Seite**

Ein Amiga-Game erhält:
*Sabine Schwaiger, Kufstein*

**Wahr/Unwahr**

Nun stehen sie endlich fest, die besten Jongleure mit Wahrheit und Lüge. Aber daß Ihr Euch so oft und gerne uns als Bällchen ausgesucht habt...! Übrigens: So manchem von Euch ist sicher unsere kleine „Verwechslungskomödie" zwischen dem zweiten und dritten Platz aufgefallen. Tut uns furchtbar sorry, zum Trost haben wir auf den echten dritten Platz (die Bowlingbahn!) noch ein Game draufgelegt!

5. Platz. Das Fun-Phone bekommt *Christoph Stegmeier, Meitingen* für: *„Wahr ist, daß Brigitta durchaus Chancen auf den Titel der MISS AMIGA hat. Unwahr ist jedoch, daß Michael sich deshalb auch als MR. UNIVERSUM versucht!"*

4. Platz. Das Plapperradio gewinnt *Peter Wetter, Frankfurt* mit: *„Wahr ist, daß der Amiga Schnittstellen hat. Unwahr ist jedoch, daß er deshalb gleich ins Krankenhaus muß!"*

3. Platz. Die Bowlingbahn plus ein heißes Game gehen an *Martin Wüppen, Oldenburg*, denn: *„Wahr ist, daß Amiga Joker eine tolle Girl-Seite hat. Unwahr ist jedoch, daß dort bald der 78teilige Kurs WIR STRICKEN EIN MOUSEPAD stattfindet!"*

2. Platz. Gleich fünf Superspiele auf einen Haufen bekommt *Martin Schmidt, Fürth* für: *„Wahr ist, daß Brigitta Jungs gegenüber ganz schön bissig ist. Unwahr ist jedoch, daß sie von Michael jeden Morgen aus dem Zwinger gelassen wird!"*

1. Platz. Ruhm, Ehre und der irre Roulette-Tisch gehen an *Marc Recker, Düsseldorf* für sein Geständnis: *„Wahr ist, daß der Amiga Joker das genialste, fantastischste, vollkommenste, lustigste, wichtigste, anregendste, aktuellste, interessanteste, intellektuell anspruchsvollste, begeisterndste, beste literarische Werk seit der Bibel ist. Unwahr ist jedoch, daß ich ein ehrlicher Mensch bin!*

**Es läuft noch...**

...„Reisefieber", Ubi Softs Einladung nach Paris. Wer den Wochenend-Flugtrip, ein „Iron Lord" oder tolle T-Shirts und Poster gewinnen möchte, hat noch bis zum 1. März die Möglichkeit, uns ein Kärtchen zu schicken. Wenn da drauf steht, wie Ubi Softs neuester Amiga-Release nach „Iron Lord" heißt, seid Ihr live dabei!

# Leserbriefe

**Endlich hatte die Post ein Einsehen und setzt jetzt Sonderbusse für den Transport der riesigen Briefmengen nach Haar ein! Im Ernst (oder Fritz?): Bombardiert uns weiter so zahlreich mit Leserbriefen, wir freuen uns über jeden einzelnen. Und falls Ihr Euch um die geplagte Post sorgt – man könnte ja vielleicht statt der Busse gleich Schienen verlegen...**

## Vor kurzer Zeit...

stieg ich von meinem 128er auf die absolute Wundermaschine Amiga um. Deshalb versorgte ich mich erstmal mit Amiga Zeitschriften – dabei hinterließ der Joker bei mir keinen guten Eindruck (ich möchte doch hoffen, daß Ihr auch negative Meinungen zu Eurem Blatt veröffentlicht). Hier also mein Senf zu Eurer Mailbox:

1. Den Test von Larry II habe ich vor einem Jahr bereits in einer anderen Zeitschrift begutachten können! Bitte testet doch nur neuere Spiele.
2. Den Preis finde ich eigentlich unerhört, denn für ca. 80 Seiten sind DM 6.50 wirklich zuviel verlangt. Ich kenne da eine andere Zeitschrift, die bietet für 7.50 180 Seiten mit Poster und anderen kleinen Gags!!!
3. Steige ich zwischen den einzelnen Joker-Visagen kaum durch. Gut fände ich es, wenn am Schluß eines Tests eindeutig steht: „Kauft es Euch" oder „Laßt es bleiben". Außerdem vergebt Ihr meiner Meinung nach den Hit-Joker viel zu oft...

meint ALF of T.M.F. – The Magic Force

*Wie immer: schön der Reihe nach!*

*1. Larry II ist zwar für andere Computer schon länger auf dem Markt, die Amiga-Version jedoch ist (bzw. war) brandneu. Und da wir es uns nunmal zur Gewohnheit gemacht haben, nur Amiga-Games zu testen, kommen wir eben auch um Larry II nicht herum. So einfach ist das – daß wir keine Spiele testen, die schon ein Jahr alt sind, sollte eigentlich jedem klar sein.*

*2. Der Preis – einer Eurer häufigsten Kritikpunkte! Habt Vertrauen und Geduld, es dauert nicht mehr lange, und Ihr bekommt wieder ein paar Seiten mehr.... Ein megastarker Poster ist ebenfalls bereits in Planung!*

*3. Na, lieber ALF, so kompliziert sind die Grimassen nun auch wieder nicht. Leider können wir unser Urteil nicht so verallgemeinern, denn die Geschmäcker sind nunmal verschieden. Und jemand, der sich z.B. in erster Linie für Adventures begeistert, wird mit dem Zusatz „Kauf es Dir" am Ende eines Ballerspiel-Tests auch nicht sehr glücklich werden. Und was den Hit-Joker anbelangt, versprechen wir hiermit hoch und heilig, ab sofort noch strenger zu bewerten – unser neues System läßt ja auch viel mehr Spielraum...*

## Herzlichen Glückwunsch!

Ich möchte Euch zu Eurer gelungenen Zeitschrift gratulieren, da sie endlich mal ein wenig anders ist als die üblichen Softwaremagazine. Da ich, so glaube ich, mich doch ein wenig auskenne, kann ich Euch ein paar Kommentare aber nicht ersparen:
Gunnar Brandenburg (Mailbox 12/89) muß ich – so leid es mir tut – zustimmen, daß Eure Gesamtnoten dem Leser ein völlig falsches Bild darlegen. Zwar ist alles richtig gerechnet, doch ist es ziemlich ungerecht, daß wenn z.B. der Sound mies ist, und die Motivation hoch, die Gesamtnote so stark darunter leidet. Die Gesamtnote würde ich dem User selbst überlassen. Ich würde Euch auch raten, die Mailbox zu erweitern, da sie meistens spannend ist. So, zum Schluß noch etwas anderes: Es wunderte mich doch sehr, daß, während ein anderes Magazin bereits Larry III vorstellt, Ihr alten Flaschen gerade mal Larry II getestet habt.

schreibt uns E.T.V., ein anonymer Leser

*Selber Flasche, was es mit Larry II auf sich hat, wurde auf dieser Seite ja bereits erklärt! Und die Mailbox wird natürlich auch erweitert – sobald sich der Joker ein bißchen mehr Speck (oder Seiten) angefressen hat, is' ja Ehrensache! Tja, auf Eure Klagen bezüglich unseres Bewertungssystems haben wir doch prompt reagiert, dazu möchten wir also ab sofort keine Beschwerde mehr hören. Wehe, es wagt noch einer...*

## Baden und ertrinken...

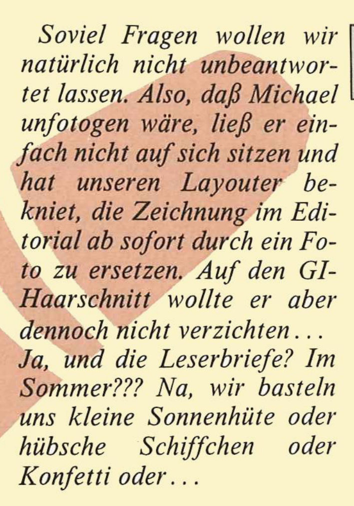
...wollt Ihr? Könnt Ihr haben! Hier ist mein Beitrag! Tja, was soll man da sagen? Ihr werdet von Ausgabe zu Ausgabe besser und besser. War doch erst beim Titelbild des AJ 12/89 einiges auszusetzen, konnte das von AJ 1/90 bereits voll überzeugen. Als mir der Briefträger am 19.1. den brandneuen Joker 2/90 ins Haus brachte, konnte ich es nicht erwarten, das Päckchen zu öffnen – und da sah ich es: das geniale, famose, grandiose, gletscherhafte, perfekte Titelbild (da blieb mir doch die Spucke weg!). Alsdann blätterte ich weiter, hey, das mit dem Rollenspiel fand ich wirklich gut! Außerdem habe ich mit Erstaunen festgestellt, daß Ihr die ersten wart, die X-Out, Drakkhen, Operation Thunderbolt, etc. getestet haben (wow, Ihr seid voll auf dem laufenden). Danach stieß ich auf den Comic, und zu meiner Überraschung habt Ihr auch hier vieles zum Positiven geändert. Die Zeichnungen sind noch besser geworden, als sie früher schon waren. Auch die Story gefiel mir, und die Idee mit Brork in 1/90 und 2/90 fand ich saustark!

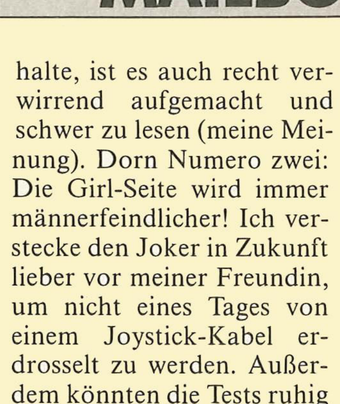
lobt uns unser treuer Abonnent Johannes Rott aus Bad Aibling

*Heißen Dank, Johannes! Die gesamte Redaktion hat sich nach der Lektüre Deines Briefes geschlossen in Dich verliebt! Übrigens: Wie gerne würden wir nicht nur in Euren Briefen, sondern auch in Euren Abos ertrinken...*

## Hallo, Joker Redaktion!

Nach drei Ausgaben Eurer Zeitschrift und dem Tip eines Freundes konnte ich mich endlich dazu aufraffen, Euch einen Brief zu schreiben. Ich finde eigentlich nichts zu motzen, eher einiges zu loben: Die Spielebewertung ist praktisch, es werden gute Spiele vorgestellt, und zu teuer finde ich die Zeitschrift auch nicht. Es gibt ja immer etwas zu gewinnen! Die Girl-Seite ist eine besonders gute Idee, man(n) sollte den Frauen






der Schöpfung nämlich auch mal eine Seite widmen...
teilt uns Gilda Gras aus München mit.

*Hi Gilda, wie Du siehst, hast Du gut daran getan, den Rat Deines Freundes zu befolgen. Und wenn Du Dich weiterhin so eifrig an unseren Preisausschreiben beteiligst, klappt's ja auch sicherlich einmal, und Du kannst einen tollen Gewinn einheimsen. Also, nicht nachlassen!*

## Antwort

Gerade bin ich fertig, um die Antwort auf Euren Antwortbrief zu schreiben, da öffne ich den Briefkasten, und was sehe ich? Euren Schrieb mit den DM 20.- für meinen Beitrag zum Know-How. Ehrlich gesagt, ich hätte nicht damit gerechnet, daß Ihr Euch daraufhin meldet. Manche erzählen groß, und dann ist Käse. Also, vielen Dank dafür. Ich finde es auch erwähnenswert, daß der AJ 12/89 nicht nur mehr Seiten hatte, sondern Ihr Euch auch in Euren Tests deutlich gesteigert habt. Besonders gut gefiel mir der Bericht zu Stadt der Löwen. Was mir allerdings überhaupt nicht gefiel, war der Comic, er ist zu affig. Zu guter Letzt habe ich noch mal eine Frage: Kann ich eigentlich auch als Junge am Preisausschreiben auf der Girl-Seite teilnehmen? Die Seite gefällt mir echt gut, jedoch, zumindest was mich anbelangt, finde ich das Vorurteil „Jungs mögen nur Ballerspiele" nicht angemessen. Ich baller sehr wenig rum...
meint Markus Lunk aus Berlin.

*Und nicht nur Du! Daß die Behauptung mit den Ballerspielen etwas gewagt von Brigitta war, haben wir ihr gleich gesagt – aber die Gute provoziert halt so gerne! Ob Du als Junge bei ihrem Wettbewerb mitmachen kannst, ist wirklich eine interessante Frage. Warum eigentlich nicht?! Etwas Originelles zum Thema müßtest Du Dir allerdings schon einfallen lassen (ganz ohne Leistung geht gar nix, das wäre ja noch schöner!). Ach ja, apropos Know-How: Gut, daß Du das ansprichst, das kommt uns sehr gelegen. Selbstverständlich werden alle abgedruckten Tips honoriert und die Verfasser benachrichtigt. Allerdings ist es uns bei der Menge Eurer Beiträge nicht immer möglich, auch den anderen Bescheid zu geben. Habt Verständnis für Eure arme geplagte Know How-Abteilung...*

## Moin, moin!

Ich nehme mal an, die gesamte Redaktion drängelt sich nun gerade hinter diesen Brief, um zu erfahren, was Euer Leser geschrieben hat. Ist ja auch kein Wunder! Man stelle sich das nur mal vor! Jemand hat den AJ gekauft und dann auch noch einen Leserbrief geschrieben! Aber was will er? Will er den AJ beschimpfen, kritisieren oder gar loben?
Und genau das will ich! Ja, Ihr habt richtig gelesen, ich will Euch loben. Ihr habt's auch verdient. Wer es schafft, eine Zeitschrift zu fabrizieren, die sogar ein beliebtes Konkurrenzmagazin in den Schatten stellt, muß gelobt werden...
Wie kommt's eigentlich, daß Michael nie sein wahres Gesicht zeigt? Hat er etwa Ähnlichkeit mit dem Chefredakteur besagten Blattes oder ist er einfach nur unfotogen? Hat er wirklich so einen GI-Haarschnitt wie in der Zeichnung?
Was macht Ihr eigentlich mit dem Leserbrief, wenn/falls Ihr ihn gelesen habt? Im Winter ist das ja 'ne klare Sache (bei den Ölpreisen!), aber was würdet Ihr im Sommer machen?
fragt und fragt und fragt...
Martin Waller aus Rabenau

*Soviel Fragen wollen wir natürlich nicht unbeantwortet lassen. Also, daß Michael unfotogen wäre, ließ er einfach nicht auf sich sitzen und hat unseren Layouter bekniet, die Zeichnung im Editorial ab sofort durch ein Foto zu ersetzen. Auf den GI-Haarschnitt wollte er aber dennoch nicht verzichten... Ja, und die Leserbriefe? Im Sommer??? Na, wir basteln uns kleine Sonnenhüte oder hübsche Schiffchen oder Konfetti oder...*

## Meckerer!

Wie dies bei Meckerbriefen üblich ist, beginne ich mit einem dicken Lob. LOB: Hiermit wird die Amiga Joker Redaktion gelobt. Gegenstand des Lobs ist die Ausgabe 2/90. Begründung des Lobs: Layout und redaktionelle Beiträge waren 100% einwandfrei. Das Cover gehört in die Kategorie: effektvoll. Die Berichterstattung war wie üblich aktueller als in jedem anderen Blatt, von den Tageszeitungen vielleicht abgesehen. Die Heftklammern machen einen sehr soliden Eindruck und gehören zu den am heftigst klammernden auf dem Markt. Kurzum, die Konkurrenz wird über kurz oder lang von der Platte gefegt sein. Aber jetzt kommt's knüppeldick: Der Comic – ein Dorn in meinem wachsamen Auge. Warum denn bitte ganze zwei Seiten? Ja, ich weiß, daß Comics heute in jedem Computer-Mag obligatorisch sind – wieso das so ist, weiß wahrscheinlich wieder kein Mensch. Aber, Joker oder nicht, ich würde das Ding auf ein erträgliches Minimum reduzieren. Mal abgesehen davon, daß ich das Teil für relativ geistlos halte, ist es auch recht verwirrend aufgemacht und schwer zu lesen (meine Meinung). Dorn Numero zwei: Die Girl-Seite wird immer männerfeindlicher! Ich verstecke den Joker in Zukunft lieber vor meiner Freundin, um nicht eines Tages von einem Joystick-Kabel erdrosselt zu werden. Außerdem könnten die Tests ruhig etwas länger sein...
ist die Meinung von Norbert aus Heinsberg.

*Endlich weiß jemand die überragende Qualität unserer Heftklammern zu würdigen! Und das bei so vielen Dornen in den Augen – verrate uns bitte umgehend die Adresse Deines Optikers (oder Augenarztes?). Sowohl Werner Regnet, unser Comic-Picasso, als auch Brigitta haben Deine Kritik wohlwollend zur Kenntnis genommen und sich sofort bereit erklärt, Deiner Freundin ein extrastarkes Kabel zur Verfügung zu stellen...*

## Zum guten Schluß

für alle, die mit dieser Ausgabe neu zu uns gestoßen sind, hier nochmals unsere Adresse:

**Joker Verlag**
**Mailbox**
**Untere Parkstraße 67**
**D-8013 Haar**

Wir würden uns tierisch freuen, wenn Du (jawollo, genau *Du* bist gemeint) uns auch einmal schreiben würdest, was Du so vom Heft hältst. Wir können zwar nicht alle Briefe abdrucken, aber beantwortet wird unter Garantie jeder!




**Die „Fleder" beweist: Christian Grunewald „mausert" sich zum wahren Fantasy-Picasso!**

**Eines unserer dringendsten Anliegen ist es, Euch immer wieder mal etwas Neues zu bieten. Deshalb (und weil wir, egoistisch, wie wir nun mal sind, natürlich auch unseren Senf dazugeben möchten) haben wir unsere Charts etwas erweitert...**

Um es kurz zu machen, an *Euren* Top-Ten hat sich natürlich nichts geändert. Nach wie vor seid Ihr aufgefordert, Eure Lieblinge auf eine Postkarte zu schreiben und uns zu schicken – nach wie vor werden unter allen Einsendungen drei tolle Games, sowie drei bunte Joker-Shirts verlost. Is' ja klar, so eifrig, wie Ihr mitmacht, wären wir ja blöd, würden wir daran etwas ändern! Neu ist hingegen, daß nun auch die Redaktion zu Wort kommt und in demokratischer Abstimmung die zehn besten Games des Monats ermittelt, die Ihr ab sofort ebenfalls an dieser Stelle finden könnt. Hoffentlich nehmt Ihr uns die Bemerkung nicht übel, aber die Aktualität Eurer Hits läßt etwas zu wünschen übrig – aber nix für ungut, die logische Erklärung dafür liegt ja auf der Hand: Wer kann es sich schon leisten, jedes neue Game auch sofort zu kaufen? Wenige. Eben! Das wissen wir auch, und deshalb bleiben wir mit unseren „Newcomern“ auch nicht hinterm Berg – sozusagen als Ergänzung zu *Euren* „Dauerbrennern“.

Außerdem neu sind unsere Verkaufscharts, schließlich wird ein Spiel, das wie wild erworben wird, wohl nicht zu den Schlechtesten zählen. So gesehen also, möchten wir Euch mit unserem vergrößerten Up & Down die Entscheidung, welches Game Euer Geld wert ist, zusätzlich erleichtern...

## Verkaufscharts

1. INDIANA JONES (ADV.)
2. STARFLIGHT
3. DRAKKHEN
4. KAISER
5. NORTH & SOUTH
6. KICK OFF
7. SIM CITY
8. RINGS OF MEDUSA
9. IT CAME FROM THE DESERT
10. POPULOUS

## Redaktionscharts

1. DRAGONS BREATH
2. SUPER CARS
3. WINDWALKER
4. PINBALL MAGIC
5. E.S.S.
6. RINGS OF MEDUSA
7. NORTH SEA INFERNO
8. WILD STREETS
9. CABAL
10. ZOMBI

## Leserscharts

1. (1) XENON II
2. (2) POPULOUS
3. (9) KICK OFF
4. (4) SIM CITY
5. (7) INDIANA JONES (ADV.)
6. (3) SHADOW OF THE BEAST
7. (6) BATMAN THE MOVIE
8. (–) RVF HONDA
9. (–) STUNTCAR RACER
10. (5) OIL IMPERIUM

Tja, unverändert und unerweitert bleiben *Eure* Flop-Five. Fünf miese Games pro Monat sind ja wahrlich genug. Wenn Ihr also Euer Geld nicht zum Fenster hinauswerfen wollt, dann macht besser einen großen Bogen um:




So, das war's auch schon für heute. Nebenbei bemerkt würde es uns doch ziemlich interessieren, was Ihr nun tatsächlich von unserer Neuerung haltet. Wenn Ihr also der Meinung seid, die erweiterten Charts wären reine Platzverschwendung, so schreibt uns – schreibt Ihr uns nicht, gehen wir automatisch davon aus, daß Euch die Begeisterung die Sprache verschlagen hat.

Ach ja, die glücklichen Gewinner des letzten Up & Down's stehen auch heute wieder...ja, wo denn? In der Ruhmeshalle natürlich, das wißt Ihr doch längst! Alsdann: Wer seine Chance auf ein brandneues Spiel oder ein lustiges Joker-Shirt nicht verpassen will, schickt ein Kärtchen mit seinem Tip einfach an:

**Joker Verlag**
**Up & Down**
**Untere Parkstr. 67**
**D-8013 Haar**

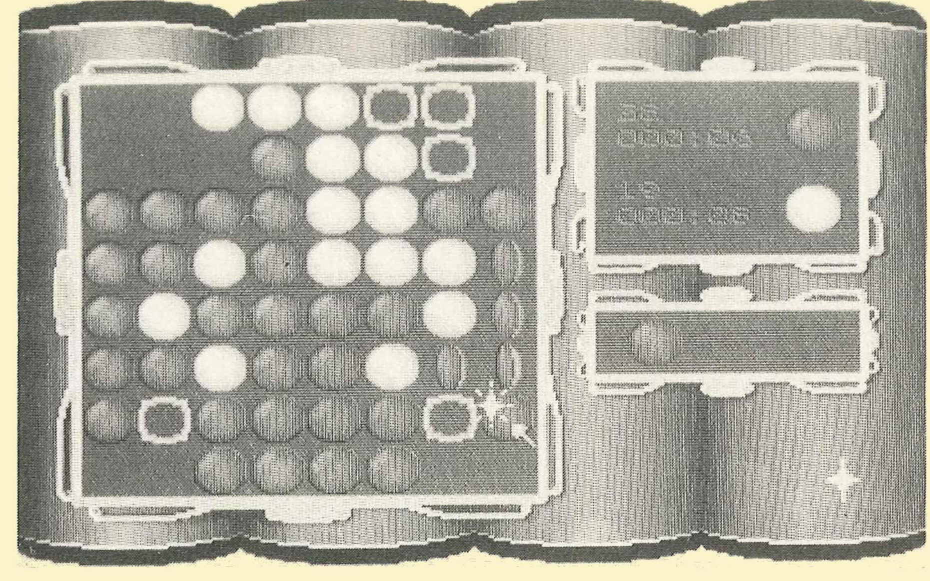
Viel Spaß beim Vergleichen und kübelweise Glück für die Verlosung!





Othello

# KILLER



**Hinter dem etwas unglücklich gewählten Titel verbirgt sich nicht etwa ein aufgemotztes Shakespeare-Drama, sondern die Umsetzung des gleichnamigen englischen Brettspiels – in Deutschland eher als „Reversi" bekannt.**

Bei diesem Zwei-Personen-Spiel geht es darum, durch abwechselndes Setzen der Spielsteine auf dem 8 x 8 Felder großen Brett möglichst viele der gegnerischen Steine einzumauern. Diese werden dann umgedreht und erhalten so die eigene Spielfarbe. Sieger ist, wer, nachdem alle Felder besetzt wurden, die meisten Steine sein eigen nennt.
Othello Killer wird komplett mit der Maus gesteuert und verfügt über zahlreiche Optionen, unter anderem Zugvorschlag, Zugrücknahme oder willkürliche Aufstellung (für Problemlösungen). Musik, Sounds und die Zugfeldanzeige sind abschaltbar. Spielt man (mangels eines menschlichen Gegners) gegen den Computer, kann man auch dessen Spielstärke einstellen: bei der (schwierigsten) Stufe vier dauert es bis zum nächsten Zug schon mal zwei Minuten!
Grafik und Sound lassen sich bestenfalls als unterdurchschnittlich bezeichnen, unter aller Kanone ist die Präsentation des Games: Anleitung und Menüleisten strotzen vor Fehlern, beispielsweise hat man „on" mit „zu" und „off" mit „auf" übersetzt. Damit die Anleitung (foto-)kopiergeschützt ist (Paßwortabfrage), wurde sie zur Hälfte in schwarzer Schrift auf rotem Grund gedruckt – das Resultat ist kaum noch lesbar! Kurz und schlecht: Othello Killer ist ein spielstarkes Reversi-Programm in miserabler Aufmachung. (wh)

**Othello Killer**

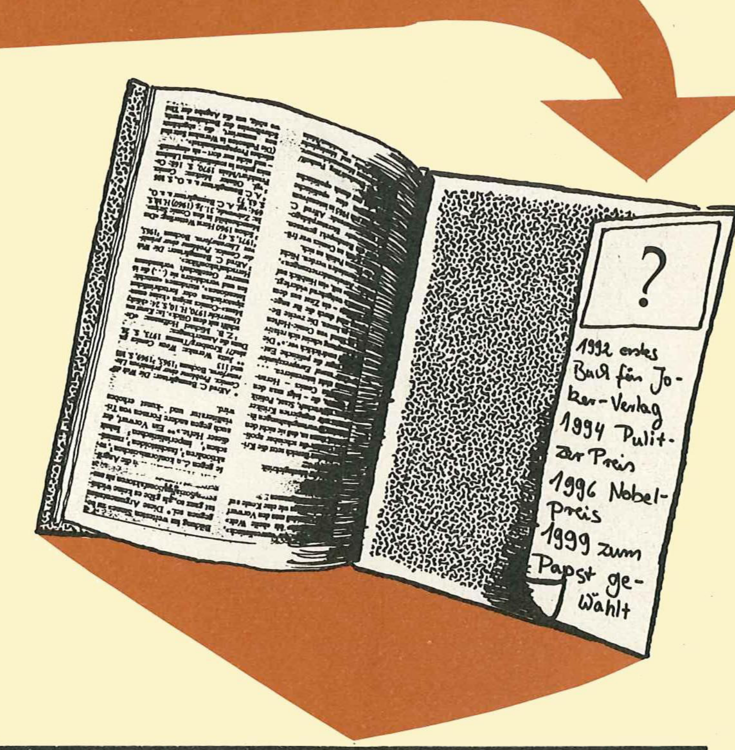
| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 38% |
| **Sound:** | 42% |
| **Handhabung:** | 60% |
| **Spielidee:** | 64% |
| **Dauerspaß:** | 69% |
| **Preis/Leistung:** | 48% |
| **Red. Urteil:** | 51% |

**Variabel**
**Preis:** ca. 69,– DM
**Hersteller:** Ubi Soft
**Bezug:** Rushware

**Spezialität:** Tastaturbelegung, Menüleisten, Anleitung – alles dreisprachig!

## Hier könnte Dein Foto sein . . .!

**Ei, wie das? Ganz einfach: Wir vom JOKER VERLAG suchen nämlich noch junge Buch-Autoren mit interessanten Ideen! Falls Du also schon ein fertiges Konzept im Kopf (oder gar in der Schublade?!) haben solltest – nur her damit! Wir prüfen alles eingehend und bezahlen bei Eignung angemessene Honorare. Also: Schick uns einfach Dein Konzept oder Manuskript, alles weitere besprechen wir dann telefonisch. Vielleicht steht ja wirklich schon bald *Dein* Buch in den Regalen der Händler . . .?**




Sämtliche Einsendungen werden von uns selbstverständlich vertraulich behandelt und umgehend beantwortet. Bei Konzept-Entwürfen bitten wir um Beilegung einer Stilprobe. Für eventuelle Rückfragen stehen wir unter der Telefonnummer 0 89/46 37 00 zur Verfügung.
Unterlagen bitte an: JOKER VERLAG, Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar bei München

# Der Supertoaster

Eine ausgesprochen ernstzunehmende Satire!

**Es ist 11 Uhr morgens. Ein wolkenloser blauer Himmel erstrahlt über den noch kaum belebten Straßen von Spinn-City. Die wenigen Gestalten, die um diese unchristliche Uhrzeit unterwegs sind, streben zielsicher der einzigen schon geöffneten Kneipe der Stadt zu...**

Im „Albernen Chip" steht Harry hinter seiner Theke und wäscht gähnend die letzten Gläser vom Vortag aus. Auf dem einzigen funktionsfähigen Barhocker thront Hacker-Karl, vor sich eine große, dampfende Kaffeetasse und einen überquellenden Aschenbecher.

„Na, Alter", nuschelt er in Richtung des schlaksigen Wirts, „haste die Nacht wieder durchprogrammiert? Siehst jedenfalls ganz schön ready aus!" Harry grinst gequält, während seine Hände mechanisch die letzte Tasse abtrocknen. „Jaaa, der miese Blechkasten ist mir andauernd abgestürzt. Irgend so'n Bug im Betriebssystem hat mir das ganze Programm vermasselt.

„Tja", feixt Karl „was kaufste dir auch so nen bescheuerten Rechner? Mit einem anständigen Schrottore wär dir das nicht passiert." Harry überhört den schadenfrohen Unterton geflissentlich und winkt müde ab: „Komm, laß gut sein. Deine Gurke ist doch um keinen Deut besser." Eine Unterstellung, die Karl keinesfalls auf sich beruhen lassen kann. „Du tust immer so, als wärst du mit deinem dämlichen Kasten verheiratet", giftet er in Richtung Theke. Harry nimmt das Stichwort begeistert auf: „Und von dir behauptet man sogar, daß du deine schwachsinnige Bitmühle nachts ins Bett mitnimmst!"

Ehe die allmorgendliche und stets nach dem gleichen Muster ablaufende Diskussion weiter eskalieren kann, ruft einer der bisher unbeteiligten Gäste von seinem Platz in der Nähe des Fensters: „Eh, guckt mal... Adventure-Paul läßt sich auch mal wieder blicken."

## Ein seltsamer Auftritt

Alle Augen richten sich auf die spindeldürre Gestalt, die sich mit schlurfenden Schritten dem Eingang des Lokals nähert. Der Neuankömmling trägt einen zerschlissenen Parker, Jeans und Turnschuhe, die strähnigen Haare hängen ihm wirr ins Gesicht. Er bewegt sich merkwürdig eckig und scheint beständig etwas vor sich hinzumurmeln. In respektvollem Abstand folgt eine Horde von Computer-Neulingen, die allesamt vergeblich versuchen, die flapsig schleichenden und auf befremdliche Weise eleganten Bewegungsabläufe ihres Vorbilds nachzuahmen.

Adventure-Paul bleibt mit einem roboterähnlichen Ruck vor der angelehnten Türe stehen und starrt mit rotgeränderten Augen auf den Eingang, als wolle er ihn hypnotisieren.

„Jetzt kommt's", murmelt Karl und stößt Harry mit dem Ellenbogen an. Die anderen Gäste haben sich in der Nähe der Tür versammelt, um den Auftritt des stadtbekannten Originals nicht zu verpassen. Draußen hebt Paul in einer fast beschwörenden Geste die Hand. „Open the door and then go to the southwest", deklamiert er. „Muß wohl diesmal ein englisches Adventure sein", flüstert Harry. „Der Parser ist auch nicht übel", meint Karl mit andächtiger Ergriffenheit. Harry nickt mit Kennermiene.

„The door is already open", tönt derweil Paul mit sonorer Stimme. „Southwest", befiehlt er und betritt den „Albernen Chip". „Go to the chair and sit down." Er setzt sich auf den nächsten Stuhl. „Ask the waiter for coffee", kommt die nächste Anweisung. Harry bringt hastig das Gewünschte. Paul starrt die Tasse an, als wolle er ihr ein Geheimnis entreißen, und murmelt: „Examine coffee." „There is nothing but pure coffee", bekommt er von sich selbst zur Antwort. „Scheiße", meint er dann mit ganz normaler Stimme, „wo kann bloß der verdammte Ring stecken?"

„Na vielleicht steckt er ja in deiner Nase", witzelt ein Gast, den zuvor noch niemand im „Albernen Chip" gesehen hat. Unwilliges Murren wird laut, und Paul bedenkt den Frevler mit einem abfälligen Blick. Solch ungehöriges Benehmen reißt selbst Goto-Dieter aus seinem üblichen Phlegma. Er wuchtet seine 120 Kilo Lebendgewicht vom Stuhl und grollt den Fremdlingan: „Na, du Datenfriedhof! Wer biste überhaupt, hä?"

Goto-Dieter ist aufrichtig erbost und bohrt seinen Zeigefinger in die Magengrube des Frechdachses. „Gehörst wohl zu diesen beknackten Transputer-Idioten, oder? Bist wohl so'n Parallel-CPU-Schätzchen, wie?" Sein zusehends eingeschüchtertes Opfer bekommt einen Schwall nach Kaffee, Cola und Zigaretten duftenden Atem ins Gesicht – das typische Erkennungsmerkmal einer durchprogrammierten Nacht.

Der unbekannte Gast weicht leicht angewidert zurück, um dann mit stolz geschwellter Brust zu verkünden: „Ich bin Erfinder." Die Eröffnung nimmt Dieter etwas den Wind aus den Segeln. „So", sagt er schließlich, um überhaupt etwas zu sagen, „was erfindste denn so?"

„Ich erfinde Sachen, von denen du eh nix verstehst", meint der selbsternannte Erfinder. „Und jetzt laß mich in Ruhe meinen Kaffee trinken!" Aber Dieter ist noch nicht fertig: „Er erfindet Sachen, so, so! Kommt hier rein, hat wahrscheinlich von nix 'ne Ahnung, und beleidigt unseren Paul. Entweder du entschuldigst dich sofort bei meinem Freund, oder es gibt was auf die Bitmap, klar?!"

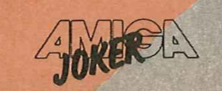
„Hör auf, Dieter", beschwichtigt Paul, „laß ihn doch erstmal erzählen, was er macht. Vielleicht hat er ja interessanten Stoff für ein neues Adventure, das alte nervt mich sowieso schon." Paul winkt die beiden Streithähne freundlich an seinen Tisch, und tatsächlich kommen beide – wenn auch etwas widerstrebend – der Einladung nach.

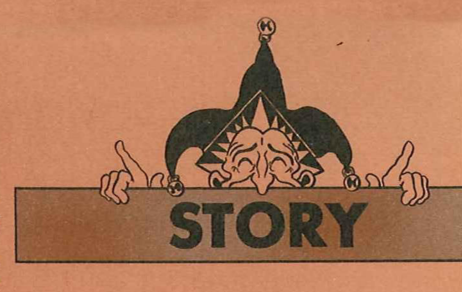
## Die geniale Erfindung

„Setz dich!" sagt Paul zu dem vorlauten Erfinder und deutet auf den freien Stuhl ihm gegenüber. „Erfinder sind ja meist recht interessante Leute", flötet er diplomatisch und setzt seine freundlichste Miene auf. „Ich heiße übrigens Paul..."

„...und ich bin der Manfred", entgegnet der Erfinder, von der plötzlich freundlichen Stimmung sichtlich überrascht. Als er beginnt, seine Geschichte zu erzählen, versammeln sich nach und nach die übrigen Gäste mit ihren Stühlen um den kleinen Tisch, denn was Manfred da berichtet, klingt wirklich *sehr* interessant.





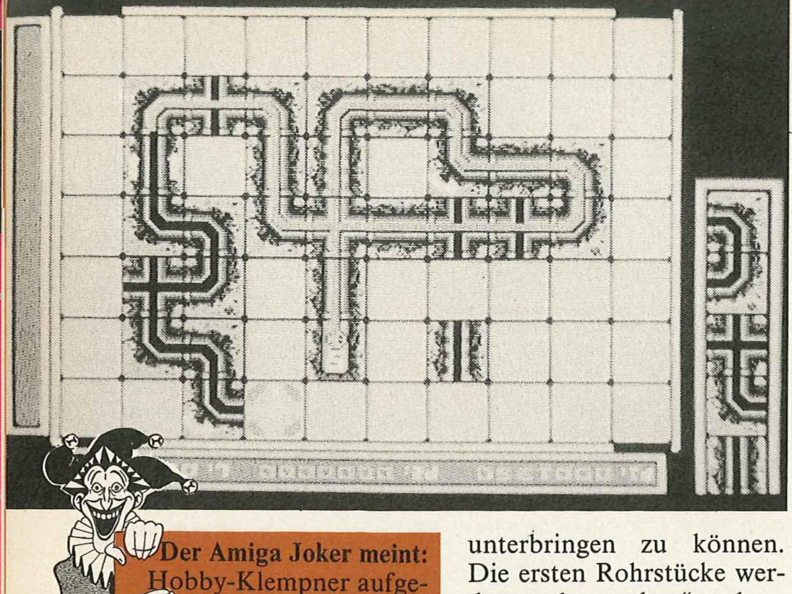



„Ich habe", beginnt er, „vor einiger Zeit einen 64er geschenkt bekommen, davor habe ich alle Berechnungen mit einem Taschenrechner gemacht. Mit dem Computer bin ich jedoch auf so interessante Formeln gestoßen, daß es mir endlich gelungen ist, einen ganz tollen Toaster zu entwickeln!"
„Nen Toaster?" echot Hacker-Karl leicht verwirrt.
„Richtig", bestätigt Manfred bedeutungsschwer, „aber es ist kein gewöhnlicher Toaster. Mein Toaster enthält einen Transmitter, mit dem man beliebige Gegenstände wie mit einem Radio senden und empfangen kann. Auf diese Weise schickt mein Toaster die Weißbrotscheiben bis kurz vor die Sonne, dort bleiben sie eine genau berechnete Zeit lang – in einer exakt berechneten Entfernung, versteht sich – bis das Gerät sie dann schön durchgebräunt wieder zurückholt."
„Is ja'n Ding", staunt sogar Goto-Dieter, „und das alles mit'm popligen 64er?!"
Manfred nickt stolz. „Wow! Da mußte ja ganz schön was los haben!" kommentiert Karl die unglaubliche Geschichte.
„Heute morgen", fährt Manfred fort, „gelang der erste Versuch. Jetzt habe ich zwar wunderschön getoastete Brotscheiben, aber meine Frau hat vergessen Kaffee einzukaufen. Aber Toast ohne Kaffee ist doch nix. Deshalb bin ich hierher gekommen, um meinen ersten Sonnentoast zusammen mit eurem Kaffee zu genießen."
Dabei fischt er aus seiner Manteltasche zwei lecker gebräunte Weißbrotscheiben und zeigt sie in der Runde. Unter ehrfürchtigem Raunen werden die Scheiben von jedermann begutachtet und angetapst. Allerorten werden Kommentare wie „Wahnsinn!" oder „Kaum zu glauben, daß die Dinger gerade noch dicht an der Sonne waren...!" laut. Harry läßt sich sogar zu dem Kommentar „Alle Achtung, da kann man den guten alten 64er nur bewundern..." hinreißen – was wirklich einiges zu bedeuten hat, wie jeder bestätigen wird, der Harry etwas näher kennt.
Manfred zuckt mit aufgesetzter Bescheidenheit die Schultern. „Naja, da waren natürlich schon einige Schwierigkeiten zu überwinden. Den Brotauswurf habe ich technisch nur in den Griff bekommen, indem ich ein ausgeklügeltes Gestänge mit der Diskettenauswurfmechanik des Computers verbunden haben. Und zum Auffüllen des Toasters leistet jetzt der stapelverarbeitende Einzelblatteinzug meines Druckers gute Dienste. Es passen genau 50 Scheiben hinein, die der Rechner nacheinander in den Toaster einliest. Wenn das Brot von der Sonne zurückkommt, dann steht da schon ein altes Amiga-Gehäuse und fängt die heißen Scheiben auf." Beifallheischend blickt er um sich. Den Zuhörern hat es die Sprache verschlagen – soviel Genialität will erstmal verarbeitet werden.
Hacker-Karl bricht als erster das Schweigen: „Und was machste jetzt mit deinem Drucker? Der ist doch hin, oder?" Der Erfinder läßt sich auch von diesem reichlich profanen Einwurf nicht mehr aus der Ruhe bringen, er geht ganz in seiner Rolle als Held des Tages auf. „Ja, der ist hinüber. Aber Drucker braucht man ohnehin vorwiegend in Zusammenarbeit mit einer Textverarbeitung", erklärt er mit listigem Grinsen. „Und wenn ich mal eine Textverarbeitung brauche... da gibt's eh keine bessere als meine Frau!" Manfred klopft sich vor Begeisterung über den eigenen Witz auf die Schenkel, und die ganze Runde fällt in sein meckerndes Gelächter ein. Nur Goto-Dieter flüstert leise seinem Freund, dem Eprom-Franz zu: „Wenn du jetzt fragst, wieviel Megabyte die Tante hat, dann scheuer ich dir eine!" Eprom-Franz quittiert den Einwurf mit noch mehr Gelächter, die vor kurzem noch so angespannte Atmosphäre hat sich in fröhliche Ausgelassenheit verwandelt.
„Wenn ihr wollt, Jungs", sagt Manfred im Überschwang fast familiärer Gefühle, „dann lade ich euch jetzt alle zu mir nach Hause zum zweiten Durchgang ein. Und wenn Harry etwas Kaffee mitnimmt, könnt ihr gleich absolut exclusiv den ersten original Sonnen-Toast bei mir genießen!"

## Praktische Beweisführung

Das lassen sich die begeisterten Computer-Freaks natürlich nicht zweimal sagen, und wenige Minuten später setzt sich der aufgeregt schnatternde Haufen in Bewegung. Bald gesellen sich die unvermeidlichen Mitläufer zu der seltsamen Prozession, die, angeführt von Manfred, durch die Straßen Spinn-Citys zieht. Es stellt sich heraus, daß der Erfinder in einem der häßlichen Wohnsilos am Stadtrand residiert, wo er im Keller sein Labor eingerichtet hat. Vor dem Gebäude bedeutet er den Freaks zu warten.
„Ich hole erst meine Frau aus der Wohnung, die weiß noch gar nicht, daß der Toster fertig ist." sagt Manfred und verschwindet im Eingang. Fünf Minuten später taucht er leicht verwirrt wieder auf und hebt hilflos die Schultern. „Sie ist nicht in der Wohnung", berichtet er. „Meine Textverarbeitung ist mir noch nie abgehauen", meint Eprom-Franz spöttisch. Ein böser Blick Manfreds in Richtung des Zynikers, dann ein elegantes Handzeichen, und der ganze Trupp macht sich an den Abstieg über die steilen Kellertreppen. Plötzlich bleibt Adventure-Paul wie angewurzelt stehen und reckt schnüffelnd die Nase in die Luft. „Riecht ihr nix?" fragt er, worauf die ganze Meute ebenfalls zu schnüffeln anfängt. Und tatsächlich: Von unten zieht ein scharfer Brandgeruch durch's Treppenhaus! Manfred rast los, gefolgt von der polternden Meute.
Im ordentlich aufgeräumten Labor (für einen Freak ein fast unanständiger Anblick) dominiert ein seltsam anmutendes Gerät eine große Werkbank. Unter dem Wust von Kabelsträngen kann man nur vage die Teile eines 64ers ausmachen, der auf merkwürdige Art mit den Versatzstücken eines Druckers und Teilen eines Toasters verbunden ist. Das Gerät scheint nicht in Betrieb zu sein, daneben lehnt ein Stück bekritzelter Pappkarton – der Text ist allerdings auf diese Entfernung nicht zu entziffern.
Vor dem Tisch steht der völlig verzweifelte Manfred, zu seinen Füßen liegt ein schwarz verkohltes Bündel; ganz offensichtlich die Quelle des Brandgeruchs. „Was ist'n los?" stottert Harry.
„Meine Frau", flüstert Manfred und zeigt zitternd auf das verkokelte, stinkende Ding zu seinen Füßen. Adventure-Paul hat in der Zwischenzeit das Stück Karton aufgehoben und gelesen. Da steht, und zwar so klein, daß man es bestenfalls auf einen halben Meter Entfernung entziffern kann:
*Achtung!*
*Sicherheitsabstand beachten!*
*Bei laufendem Gerät mindestens zwei Meter Abstand halten!*
*Der Erfinder*
„War wohl schlecht programmiert", meint Paul und schleudert den Karton angewidert in die nächste Ecke. „Scheiß Technik!" flüstert ein anderer Freak, ehe sich die Jungs wieder auf den Rückweg in ihr Stammlokal machen. (Udo Bartz)

# PIPE MANIA

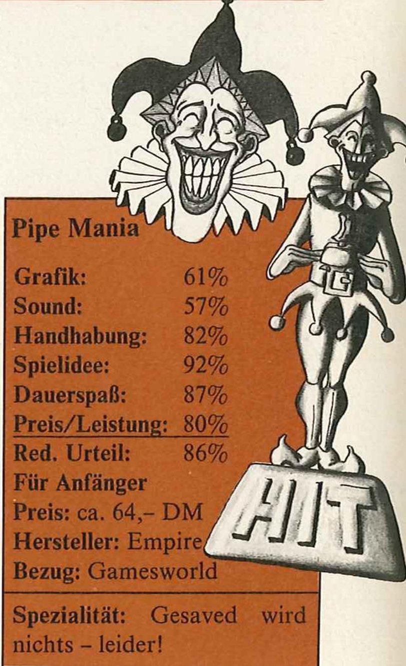


**Der Amiga Joker meint:** Hobby-Klempner aufgepaßt: Pipe Mania hat wahrlich Suchtspiel-Qualitäten!

**Wow! Dieses Game hat absolute Hitqualitäten – dafür sorgt das einfache aber geniale, sprich süchtig machende Spielprinzip!**

Auf einem 7 x 10 Kästchen großen Feld soll der Spieler aus vorgegebenen Einzelteilen eine Pipeline zusammenbasteln. Genau wie bei „Tetris" muß man vorausplanend spielen, um die nachkommenden Teile richtig unterbringen zu können. Die ersten Rohrstücke werden noch „trocken" verlegt, erst wenn die Zeitsäule am rechten Bildschirmrand abgelaufen ist, bahnt sich die Flüssigkeit ihren Weg. Spätestens dann sollte man sich sputen: Sobald das Öl am Ende der Leitung ankommt, ist auch Spielende. Den Level schafft man nur, wenn die Brühe eine vom Computer festgelegte Anzahl von Kästchen durchlaufen hat. Nach jedem vierten Spielabschnitt wird ein Paßwort ausgegeben, damit man nicht immer ganz von vorne anfangen muß. In höheren Levels kommen zu den gewöhnlichen Bausteinen auch noch ausgefallenere dazu. Pipe Mania spielt man allein oder zu zweit im Simultanmodus, wobei die Pipeline dann in Teamwork aufgebaut wird.

Mir hat das Game beim Testen viel Freude gemacht: Grafik und Sound sind zwar nur durchschnittlich, aber vom Spielprinzip geht eine ungeheure Faszination aus. Schnelle Reaktionen sind genauso gefragt wie Kombinations- und Konzentrationsvermögen. Empires neues Tüftelspiel verdient einen Ehrenplatz in jeder Softwaresammlung! (Carsten Borgmeier)




**Pipe Mania**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 61% |
| **Sound:** | 57% |
| **Handhabung:** | 82% |
| **Spielidee:** | 92% |
| **Dauerspaß:** | 87% |
| **Preis/Leistung:** | 80% |
| **Red. Urteil:** | 86% |

**Für Anfänger**
**Preis:** ca. 64,– DM
**Hersteller:** Empire
**Bezug:** Gamesworld

**Spezialität:** Gesaved wird nichts – leider!

# 5th Gear

**Schon auf dem C64 war dieses Game nicht besonders aufregend; die jetzt erschienene Amigaversion ist leider ebensowenig geeignet, Spieletester in wilde Begeisterungsstürme ausbrechen zu lassen!**

Das liegt vor allem an der trägen und gewöhnungsbedürftigen Steuerung. Dazu kommt die stümperhafte Grafik: Fahrt doch mal mit dem Wagen gegen irgendein Hindernis – eine grobkörnigere Explosion wie in 5th Gear sieht man selten! Bevor ich hier weiter rummeckere, erzähle ich vielleicht doch besser erst mal, worum es überhaupt geht: Man fährt mit einem weißen Auto durch's Gelände, weicht dabei Bäumen, Felsen etc. aus, springt über Wasserläufe, ballert mit der Bordkanone auf angreifende Autos und hält bei verschiedenen Stationen an. Es gibt eine Tankstelle, ein Waffengeschäft und einen Spezialshop für Fahrzeugausstattungen. Dort können zusätzliche Waffen wie eine Dauerfeuervorrichtung, Raketen samt Abschußgerät, Heliumreifen und Turbo-Booster erstanden werden. Zwischen Booster, Raketen- und MG-Feuer wechselt man dann mit der Space-Taste. All das geschieht unter Zeitdruck, wird der Kurs nicht in der vorgeschriebenen Zeit absolviert, ist das Spiel vorbei.

Das ist dann aber auch alles, was 5th Gear zu bieten hat – und das hört sich viel besser an, als es sich spielt! Bei der Grafik war wie gesagt nicht gerade ein Picasso am Werk: Die Landschaften sehen öde aus, und die Animationen sind alles andere als flüssig. Einziger Lichtblick ist die fetzige Musik von Jochen Hippel, aber in solchen Fällen bevorzuge ich dann doch Schallplatten...!

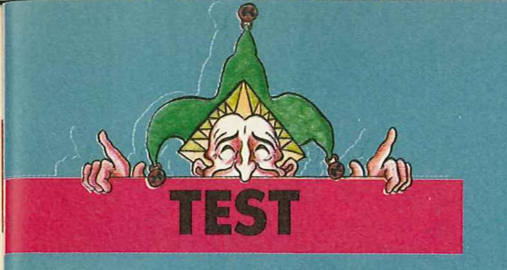
(Carsten Borgmeier)

**5th Gear**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 58% |
| **Sound:** | 73% |
| **Handhabung:** | 28% |
| **Spielidee:** | 27% |
| **Dauerspaß:** | 34% |
| **Preis/Leistung:** | 35% |
| **Red. Urteil:** | 36% |

**Für Fortgeschrittene**
**Preis:** ca. 55,– DM
**Hersteller:** Hewson
**Bezug:** Funtastic

**Spezialität:** Trotz des Namens ist von einer Gangschaltung weit und breit nichts zu sehen, man kann allerdings auch rückwärts fahren.




Die Magie der schnellen Silberkugel:

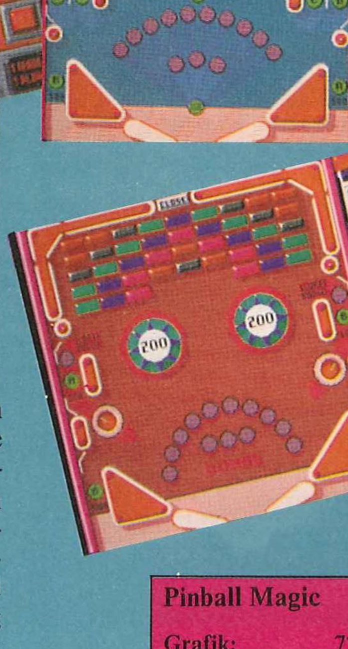
# PINBALL MAGIC

**Lange bevor die ersten Computer-Games die Herzen verspielter Zeitgenossen eroberten, waren Flipper die stolzen Alleinherrscher jeder Spielhalle. An Versuchen, das Flair der klassischen Vergnügungsmaschinen auf den Amiga zu bringen, hat es eigentlich zu keiner Zeit gemangelt, aber noch nie ist das Unterfangen so gut geglückt wie bei der aktuellen Variante des französischen Softwarehauses „Loriciel"!**



**Der Amiga Joker meint:** Super: Pinball Magic hat alles, was ein guter Flipper braucht – und noch mehr!





Das Spielprinzip aller Flipper dieser Welt ist stets das gleiche, und zu gewinnen gibt es außer einem Freispiel auch nichts – worin liegt eigentlich der Reiz solcher Maschinen? Klare Antwort: Gute Pinball-Games sind immer knallharte Reaktions- und Geschicklichkeitstests, ohne eine Extraportion Spielbarkeit geht hier garnix! Bei „Loriciel" war man sich dieser Binsenweisheit sehr wohl bewußt und hat ein Game auf die Beine gestellt, das sich die Bezeichnung Simulation ehrlich verdient. Daneben sorgen eine ordentliche Grafik, satte zwölf verschiedene Level und eine Zwei-Spieler-Option dafür, daß Flipper-Fans die Finger so schnell nicht mehr von Pinball Magic lassen werden.

Zwölf Spielstufen bedeutet in diesem Fall praktisch zwölf verschiedene Flipper, die sich trotz immer gleicher Grundelemente zum Teil ganz erheblich voneinander unterscheiden. Aber nur wer im vorherigen Level erfolgreich war, wird befördert: Um in die nächsthöhere Ebene zu gelangen, müssen zunächst alle Buchstaben eines Tableaus getroffen werden, dann öffnet sich ein Tor, durch das die Kugel in die nächste Spielstufe katapultiert werden kann. Im Verlauf des Spiels trifft man auf Breakout-Level, in denen Steinchen abgetragen werden müssen, oder sogar auf einen Jackpot-Flipper mit drei Glücksrädern – für Abwechslung haben die Franzosen reichlich gesorgt!

Die herrlich große Kugel bewegt sich mit einem Grad von Realismus, wie ich es bisher noch nie auf einem Rechner gesehen habe, auch die mit den beiden Alt-Tasten zu steuernden Paddles reagieren sehr flott. Es ist problemlos möglich, den Ball zu „fangen", und selbstverständlich kann auch kräftig am Gerät gerüttelt werden – ein Druck auf Space oder die Amigatasten genügt. Die Grafik ist großzügig dimensioniert, was die Sache schön übersichtlich macht, und die vielen verschiedenen Pastelltöne bringen Farbe ins Spiel. Sämtliche Aktionen werden von realistischen Soundeffekten begleitet, Musik gibt's nur während des Intros.

Das Fazit kann also nur lauten: Pinball Magic ist mit Abstand die beste Flipper-Simulation für den Amiga und hat somit seinen Hit-Joker ehrlich verdient. Freunde der schnellen Kugel dürfen das Game um keinen Preis versäumen – zukünftige Spiele gleicher Art werden sich an diesem Programm messen müssen! (mm/ml)

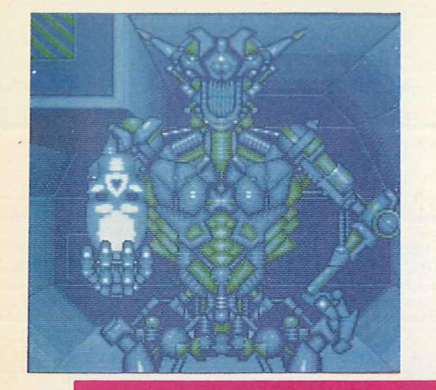
**Pinball Magic**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 72% |
| **Sound:** | 69% |
| **Handhabung:** | 89% |
| **Spielidee:** | 76% |
| **Dauerspaß:** | 87% |
| **Preis/Leistung:** | 81% |
| **Red. Urteil:** | 86% |

**Für Anfänger**
**Preis:** ca. 69,– DM
**Hersteller:** Loriciel
**Bezug:** Rushware

**Spezialität:** Wo viel Licht ist, ist auch Schatten: Leider werden die Highscores nicht gesaved, und die dreisprachige Anleitung ist unvollständig und in katastrophalem Deutsch.

HIT



Schlußbild: Wenn dieser freundliche Herr auftaucht, ist die Zukunft schon verloren!

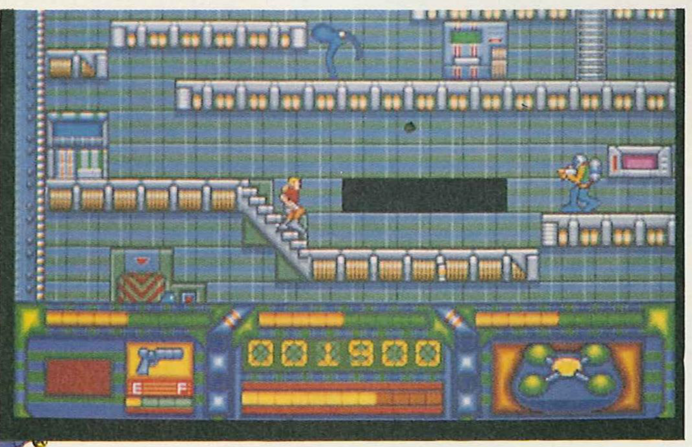



**Bei „Psyclapse“ besinnt man sich auf alte Traditionen: Nach den jüngsten Ausflügen in andere Spielgenres haben die „Menace“-Macher mit aller Macht den Rückwärtsgang eingelegt und präsentieren nun wieder ein Ballerspiel im Stil der frühen Jahre.**



So ein Jet-Bike hätten wir auch gerne!

Der Cyborg-Killer trotzt allen Gefahren...



**Der Amiga Joker meint:** Aus Stryx hat Psyclapse das gemacht, was sie am besten können: anspruchsvolle Action-Kost!

„Frühe Jahre“ bedeutet hier natürlich keinesfalls, daß man irgendwelche Abstriche hinsichtlich der Grafik in Kauf nehmen müßte. Eher das Gegenteil ist richtig: Nach einem bescheidenen Digi-Bild als Loadingscreen begrüßt ein Intro den Spieler, das Optik-Freaks in schiere Verzückung versetzen dürfte, so toll ist es gemacht! Ein Raumgleiter samt dazugehörigem Helden-Piloten; starke Farben, irre Lichteffekte und das alles noch animiert – wen wundert's, wenn das eigentliche Game da nicht ganz mithalten kann? So nebenbei wird man noch über die Vorgeschichte informiert:

In gut 2.500 Jahren ist es soweit, die Cyborg-Roboter haben ihr Sklavenleben satt und proben den Aufstand! Kein Wunder, haben die Regenten der vier Weltmächte doch die Lebenszeit von Computern und ihren Verwandten auf schlappe drei Jährchen begrenzt. Jetzt aber haben die wilden Robbies die Führer kurzerhand abgemeuchelt und ihnen die so dringend zur Deaktivierung benötigten Schlüssel geklaut. Wie gut, daß es noch Stryx, ein loyales Superwesen, halb Mensch, halb Robot (alias den Spieler) gibt, der nun die Kuppelstädte der Zukunft von den Rebellen säubern soll. Dazu ist natürlich die Auffindung der vermißten Schlüssel Grundvoraussetzung...

Wir wechseln also brav die Diskette, um uns in einem schön bunten Gewirr von Plattformen und Treppen wiederzufinden. Überall wimmelt es von feindlichen Wesen, deren Angriffe (oder auch bloße Berührung) die eigene Lebensenergie rapide sinken lassen. Waffen oder Beförderungsmittel (Jet-Rucksack und Düsen-Bike) müssen erst gefunden und via F-Taste aufgenommen werden. Auch zum Aktivieren von Türpässen, Entsichern von Bomben oder dem Verwalten des Inventorys muß man die Funktionstasten bemühen, was das Spiel oft reichlich hektisch macht. Erschwerend kommt hinzu, daß zum Betrieb aller Geräte Energie-Kristalle benötigt werden, die es ebenfalls erstmal zu finden gilt. Daneben haben sich die Programmierer noch allerlei Gemeinheiten wie zum Beispiel ein Puzzle einfallen lassen, das unter Zeitdruck gelöst werden muß, um die herumstreunenden Cyborgs zu deaktivieren. Zu tun ist also genug...

Wenn Stryx trotz allem nicht der erwartete Hit ist, so liegt das vorwiegend daran, daß der Spielablauf ein wenig konfus, und der Schwierigkeitsgrad ziemlich hoch ist. Die Grafik ist liebevoll und detailfreudig gezeichnet und vernünftig animiert, nur die Sprites könnten etwas größer sein. Der Sound beschränkt sich während des Spiels auf gelungene FX, Musik-Freaks müssen sich mit der starken Titel-Melodie von Paul Summers begnügen. Unterm Strich bleibt ein solides Game, das allen, die die Geduld aufbringen, sich gründlich einzuspielen, einige Stunden kultivierten Action-Fun verspricht. (ml)

**Stryx**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 79% |
| **Sound:** | 77% |
| **Handhabung:** | 66% |
| **Spielidee:** | 62% |
| **Dauerspaß:** | 75% |
| **Preis/Leistung:** | 72% |
| **Red. Urteil:** | 73% |

**Für Experten**
**Preis:** ca. 54,– DM
**Hersteller:** Psyclapse/Psygnosis
**Bezug:** Funtastic

**Spezialität:** Zwei Disks, eine davon nur für die Laderoutine und das Intro. Anleitung in deutsch, fünf Highscores können gesaved werden.

# Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

## Versand oder im Laden erhältlich.

### ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan.

| | | |
|---|---|---|
| PC Engine RGB + 1 Spiel | 449,- | |
| PC Engine Super Grafx + Battle Ace | 749,- | |
| RGB-Colour Booster | 79,- | |
| Joyboard | 199,- | |
| Joystick | 99,- | |
| CD-ROM | 900,- | |
| Red Alert | 139,- | *** |
| Sidearms Special | 139,- | * |
| Wonderboy Monsterlair | 139,- | *** |
| Varis II | 139,- | |
| 5-Player-Adapter | 59,- | |
| Hori Commander Joypad | 59,- | |
| Altered Beast | 119,- | |
| Bloody Wolf | 119,- | ** |
| Bullfight | 119,- | |
| Chan & Chan | 69,- | |
| Cybercross | 119,- | ** |
| Digital Champ | 119,- | |
| Dragon Spirit | 99,- | ** |
| Dungeon Explorer | 119,- | *** |
| Doraemon | 99,- | ** |
| F-1 Triple Battle | 119,- | ** |
| Final Lap Twin | 109,- | *** |
| Gunhed | 109,- | *** |
| Heavy Unit | 119,- | ** |
| Knightrider | 119,- | |
| Motocycle | 119,- | * |
| Mr. Heli | 119,- | ** |
| Nectaris | 119,- | ** |
| Neutopia | 119,- | *** |
| Ninja Warriors | 119,- | ** |
| Ordyne | 119,- | ** |
| PC Kid | 119,- | *** |
| R-Type I | 89,- | *** |
| R-Type II | 99,- | *** |
| Rock On | 119,- | * |
| Son Son II | 119,- | *** |
| Side Arms | 109,- | ** |
| Shinobi | 119,- | |
| Tiger Heli | 119,- | *** |
| USA Pro Basketball | 119,- | ** |
| Volfiev | 119,- | * |

### SEGA MEGA DRIVE Anschluß an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

**Neu: Jetzt auch PAL-Version, Anschluß an jeden Fernseher**

| | | |
|---|---|---|
| Konsole + 1 Spiel | 449,- | |
| Joystick | 99,- | |
| Alex Kid in Miracle World | 139,- | |
| Altered Beast | 139,- | |
| Curse | 139,- | ** |
| Forgotten Worlds | 139,- | ** |
| Ghouls and Ghosts | 139,- | *** |
| Golden Axe | 139,- | ** |
| Herzog II | 139,- | * |
| Kujakuoh II | 139,- | ** |
| North Ken | 139,- | |
| Rambo III | 139,- | ** |
| Space Harrier II | 139,- | |
| Super Hang On | 139,- | ** |
| Super Masters Golf | 139,- | |
| Super Shinobi | 139,- | *** |
| Tatsujin | 139,- | ** |
| World Cup Soccer | 139,- | ** |
| Zoom | 119,- | |

### Ankündigungen für Februar/März bei Anzeigenschluß

| | |
|---|---|
| AMOS | |
| Battle Squadron | |
| Bomber | |
| Black Tiger | |
| Corvette | 89,- |
| Damocles | |
| Dynamic Debugger | |
| East vs. West | |
| F-29 Retaliator | |
| Heavy Metal | |

Hound of the Shadow
Lost Patrol
Midwinter
Player Manager
Pirates
Starlord
Tower of Babel
Univ. Milit. Sim. II
X-Out

### Amiga Bestseller-Classics

| | | |
|---|---|---|
| Beach Volley | 69,- | * |
| Bloodwych | 75,- | *** |
| Bloodwych Data Disc | 49,- | ** |
| Bomber | 75,- | * |
| Drakkhen | 79,- | * |
| Dungeon Master 1MB | 79,- | *** |
| F-16 Falcon | 79,- | *** |
| F-16 Mission Disc | 59,- | *** |
| F-16 Combat Pilot | 69,- | ** |
| Fire Brigade 1MB | 89,- | *** |
| Footballmanager II + Kit | 59,- | |
| Ghouls n Ghosts | 69,- | * |
| Grand Prix Circuit | 79,- | ** |
| Great Courts | 69,- | ** |
| Hard Drivin' | 59,- | *** |
| Indiana Jones Adv. dt. | 69,- | *** |
| Interphase | 69,- | * |
| It came from the Desert 1MB | 89,- | ** |
| Kaiser | 109,- | ** |
| Kick Off | 49,- | *** |
| Kick Off Extra Time | 35,- | *** |
| Lords of the Rising Sun | 89,- | *** |
| Leisure Suit Larry II | 99,- | ** |
| Maniac Mansion | 79,- | ** |
| Ninja Warriors | 59,- | *** |
| North & South | 79,- | ** |
| Populous | 69,- | *** |
| Populous Data Disc prom. Land | 29,- | *** |
| Powerdrift | 69,- | ** |
| Rick Dangerous | 69,- | *** |
| Rings of Medusa | 79,- | *** |
| RVF | 75,- | *** |
| Shadow of the Beast | 99,- | ** |
| Silkworm | 59,- | *** |
| Sim City 1 MB / 512K | 89,- | *** |
| Space Ace | 119,- | ** |
| Space Quest III, 1 MB | 89,- | ** |
| Spherical | 59,- | |
| Starflight | 69,- | *** |
| Star Command | 79,- | *** |
| Stunt Car Racer | 75,- | * |
| Swords of Twilight | 69,- | ** |
| TV Sports Football | 89,- | *** |
| Testdrive II | 79,- | ** |
| Triad II | 75,- | *** |

### Amiga

| | | |
|---|---|---|
| Airborne Ranger | 75,- | * |
| Armada | 79,- | * |
| Austerlitz | 75,- | |
| Bangkok Knights | 69,- | |
| Balance of Power 1990 | 79,- | ** |
| Bards Tale I | 69,- | * |
| Bards Tale II | 69,- | * |
| Batman the Movie | 69,- | * |
| Battle Chess | 69,- | ** |
| Battle Hawks 1942 | 59,- | |
| Battletech | 79,- | * |
| Block Out | 79,- | |
| Bodo Illgner's Super Soccer | 69,- | |
| Borodino | 69,- | * |
| Bundesligamanager | 59,- | * |
| Carrier Command | 69,- | ** |
| Chambers of Shaolin | 69,- | * |
| Chase H.Q. | 69,- | * |
| Chickamauga | 79,- | |
| Clown O'Mania | 59,- | |
| Conflict Europe | 69,- | |
| Continental Circus | 59,- | * |
| Cycles | 69,- | ** |
| Day of the Pharaoh | 79,- | |
| Day of the Viper | 69,- | |
| Demons Winter | 69,- | |
| Drivin Force | 69,- | * |
| Dragons Lair | 99,- | ** |
| Dragons of Flame | 75,- | * |
| E.S.S. | 89,- | |
| Emperor of the Mines | 69,- | |
| Elite | 69,- | *** |
| Eye of Horus | 69,- | |
| Ferrari Formula One | 69,- | ** |
| Fighting Soccer | 69,- | |
| Forgotten Worlds | 69,- | * |
| Full Metal Planet | 69,- | |
| Galaxy Force | 69,- | |
| Ghostbusters II | 69,- | |
| Gold of the Americas | 69,- | *** |
| Grand Monster Slam | 59,- | * |
| Gridiron | 69,- | |
| Gettysburg | 79,- | |
| Gunship | 79,- | ** |
| Hard'n Heavy | 59,- | |
| Hillsfar | 69,- | * |
| Interceptor | 69,- | *** |
| Iron Lord | 79,- | |
| Journey | 79,- | |
| Kampfgruppe | 79,- | |
| Keef the Thief | 69,- | ** |
| Kenny Dalglish Soccer | 59,- | |
| King Arthur | 79,- | |
| Kings Quest Triple Pack | 89,- | * |
| Kingdom of England | 69,- | |
| Knightforce | 69,- | |
| Kult | 59,- | ** |
| Laser Squad | 59,- | ** |
| Leisure Suit Larry | 69,- | ** |
| Lightforce | 69,- | *** |
| Manhunter | 89,- | |
| Microprose Soccer | 75,- | ** |
| Moonwalker | 69,- | |
| Never Mind | 59,- | |
| New Zealand Story | 69,- | ** |
| Oil Imperium | 59,- | |
| Omniplay Basketball | 69,- | ** |
| Onslaught | 69,- | * |
| Ooze 2.0 | 69,- | |
| Operation Thunderbolt | 69,- | * |
| Outlands | 59,- | |
| Paperboy | 59,- | |
| Police Quest | 79,- | ** |
| Ports of Call 2,0 | 79,- | * |
| Powerdrome | 69,- | |
| Prince | 69,- | * |
| R-Type | 69,- | * |
| Red Lightning | 79,- | |
| Rock 'n' Roll | 69,- | * |
| Roller Coaster | 69,- | |
| Quartz | 69,- | |
| Questron II | 79,- | |
| Shinobi | 59,- | |
| Shogun | 79,- | |
| Shufflepuck Cafe | 59,- | * |
| Silent Service | 69,- | * |
| Slayer | 59,- | |
| Soccer Manager plus | 49,- | |
| Stadt der Löwen | 99,- | |
| Star Breaker | 59,- | |
| Star Glider II | 69,- | *** |
| Star Wars Trilogie | 59,- | ** |
| Stellar Crusade | 99,- | * |
| Stormlord | 59,- | ** |
| Stryx | 59,- | |
| Summer Edition | 69,- | * |
| Super League Soccer | 69,- | |
| Super Wonderboy | 69,- | * |
| Switchblade | 59,- | ** |
| Table Tennis | 55,- | ** |
| Time | 79,- | |
| Turbo Out Run | 69,- | |
| Twin World | 69,- | |
| Ultima III | 69,- | |
| Ultima IV | 79,- | ** |
| Universal Military Sim. | 75,- | |
| Untouchables | 69,- | |
| Warp | 59,- | |
| Waterloo | 75,- | |
| Wayne Gretzky Icehockey | 69,- | ** |
| Weird Dreams | 79,- | |
| Westphaser | 99,- | |
| Windwalker | 89,- | * |
| Winners | 69,- | |
| Zak McKraken | 69,- | ** |
| Zork Zero | 79,- | |

**Anmerkung:** Die mit Sternchen gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1-3 Sterne.

**Versandbedingungen:** Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Verandkosten (Inland) Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten

**Achtung!** Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2, U-Bahn-Haltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden in München, S-Bahn-Haltestelle Donnersbergerbrücke.

**Versandanschrift:** Computershop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 0 89 / 5 02 24 63 Telefon Nürnberg (kein Versand): 09 11 / 20 30 28

# 0 89 / 5 02 24 63

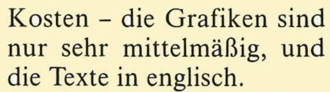
# PD-BOX

**Warum in die Ferne schweifen, das Gute liegt so nah: Quasi vor unserer Haustüre haben wir eine Quelle astreiner Free- und Shareware aufgetan! Neben Schuhplattler und Weißwürsten bietet unser weiß-blauer Freistaat nämlich noch den bayerischen PD-Anbieter Friedrich Neuper, dessen Sammlung mit dem klangvollen Namen „BavarianSoft" eine Sehenswürdigkeit für sich ist . . .**

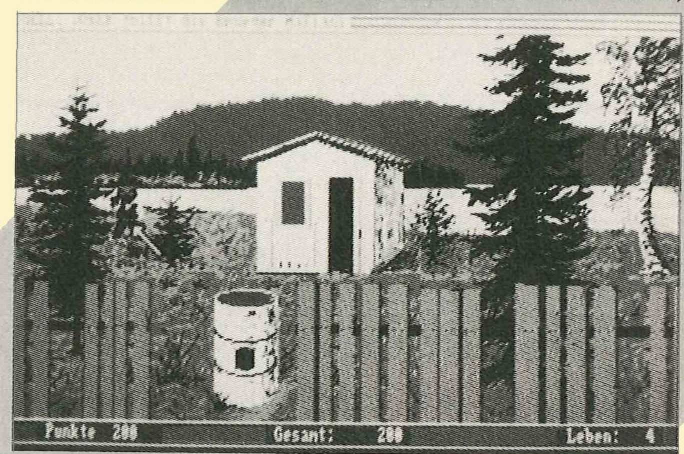
Über 120 Disks hat der fleißige Anbieter schon im Programm, alle fein säuberlich nach Themen gegliedert. Und das Beste: Neben Bereichen wie Utilities, Grafik, Bootblock etc., ist ein sattes Drittel des Kontingents nur Spielen vorbehalten! Die Serie ist ein wahres Vorbild an Benutzerfreundlichkeit, sämtliche Disketten sind nicht nur autobootend, sondern die Programme können meist auch mit einem simplen Doppelklick gestartet werden. Eventuell notwendige Speicherreduzierungen (NoFastMem) sind im Bootblock bereits installiert, und eine zumeist deutsche Anleitung erklärt die Anwendung und den Spielablauf. Daneben garantiert Friedrich Neuper für absolute Virenfreiheit seiner Disks, und mit 4,50 bis 6,– DM liegt die **BavarianSoft** in einer durchaus vernünftigen Preisklasse. Was will man mehr? Na, vielleicht wissen, was alles drauf ist . . .

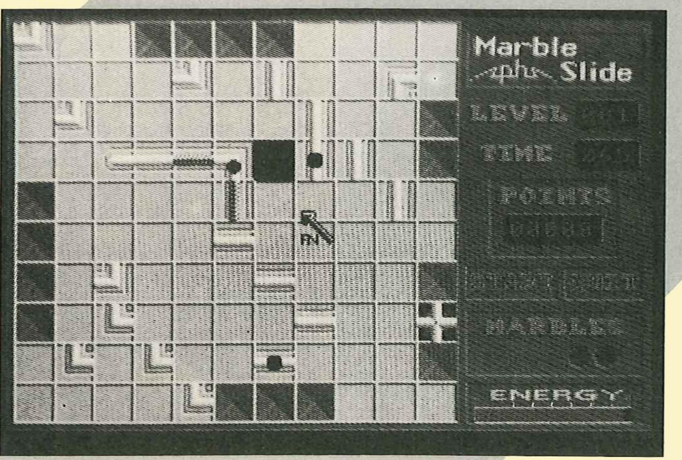
Die ersten Games finden sich auf der **BavarianSoft Nr. 17**, und zwar zwei Billard-Programme. **Billard** haben wir bereits in der PD-Box 11/89 vogestellt, es bietet gut gemachtes Carambolage, Dreiband und Pool samt Trainer-Modus und deutscher Anleitung für ein bis zwei Spieler. Das andere Programm ist bestenfalls eine Zugabe: Unter gleichem Namen gibt's hier eine simple Pool-Variante mit merkwürdiger Kollisionsberechnung und englischer Anleitung.

Auf der **Nr. 18** tummeln sich zwei Boulder Dash-Verschnitte und ein Grafik-Adventure. **Stone Age**, das über ansprechende Grafik und einen Level-Editor verfügt, dürfte fleißigen Joker-Lesern bereits bekannt sein. Aber auch **Boulder Crash** kann sich sehen lassen: Die Diamanten-Sammelei geht hier über neun Level voll schneller und lustiger Animationen und ist in zwei Versionen auf der Disk vertreten. Mit **Castle** kommen dann Abenteuer-Freunde mehr oder weniger auf ihre Kosten – die Grafiken sind nur sehr mittelmäßig, und die Texte in englisch.



Die Disk **Nr 19** bietet dann reichlich Stoff für Pac Man-Süchtige, nämlich gleich vier Variationen zum Thema. In **Pacman '87** findet man drei Schwierigkeitsgrade und zahlreiche neue Gags wie Feuerfelder und Fallen. **MazeMan** ist ein einfaches, aber schnelles Labyrinth-Spiel mit sehr kleinem Spielfeld und verschiedenen Computer-Signs als Geister. Die Basic-Version **Pac is back** bietet einen Level-Editor und eine Zwei-Spieler-Option. Trotz Neuerungen wie falscher Geister, wechselnder Pillen und Leim, kommt hier dank Dünnbrett-Grafik und flackernder Sprites kein rechter Spaß auf. **Paccer** hat fast die gleichen Features in weit besserer Aufmachung!



Marble Slide: Lauf Kügelchen, lauf!

Auf der **Nr. 20** finden Kopfarbeiter **TicTacToe** in achtfacher Ausfertigung, von „3 Gewinnt" über „4 Gewinnt" bis „5 Gewinnt", das Ganze in 3-D usw.. Als Zugabe warten zweimal **Schiffe versenken** in einer amerikanischen und der bekannten deutschen Variante.





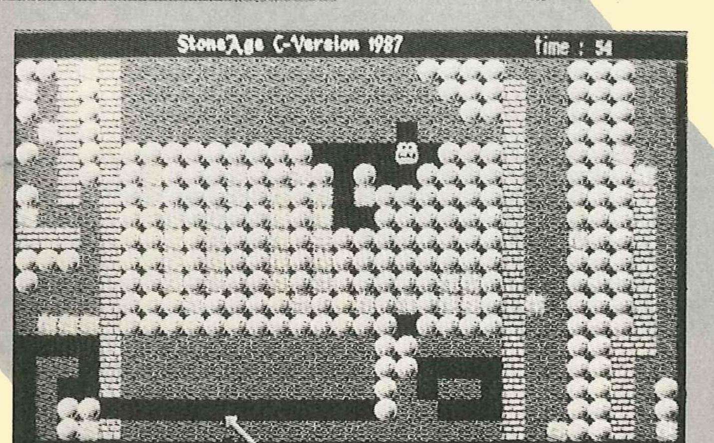

Mit der **Nr 21** erhält man eine ganze Spielesammlung. **Lucky Loser** simuliert einen Geldspielautomaten mit drei Walzen und Risikoleiter. Wer sich mit der gewöhnungsbedürftigen Stick-Steuerung von **Mad Race** anfreunden kann, darf mit dem Autorennen heiße Bremsspuren in den Asphalt brennen. Arcanoid-Clones haben wir schon bessere gesehen, als das simple **Superbrickout**, dessen einzige Vorzüge in der steigenden Ballgeschwindigkeit und dem Stereosound liegen. Ein **Artillerieduell** für zwei Personen rundet die Sammlung ab: Durch geschicktes Einstellen der Schußstärke und des Winkels muß die gegnerische Kanone zerstört werden.

**Ahoi, Schiffe versenken am Computer ist angesagt. Schade, daß man den Rechner nicht in die Schule mitnehmen kann...**

Auf **Disk 22** nichts Neues: Im bekannten strategischen Kampfspiel **Kampf um Eriador** rangeln zwei Spieler um die Vorherrschaft im Mittelalter. Der Eindruck der hübschen Grafik wird leider durch den trägen Spielablauf getrübt.

Weiter mit **Nr. 23**, wo das schlichte Fantasy-Adventure **Hack** und sein Nachfolger **Larn** warten. Man steigt mit seinem Helden in die Unterwelt hinab und plättet mittels Schwert und Magie allerlei Monster. Mehr für's Hirn ist dann die **Nr. 24**, wo gleich neun verschiedene **Mastermind-Varianten** ihr Unwesen treiben – teils in Basic geschrieben, teils mit beachtlicher grafischer Oberfläche, und auf jeden Fall mit deutscher Anleitung!

Apropos Hirn: Auf der **Nr. 25** gibt's neben einem guten **Schach** mit Eröffnungsbibliothek, Zugvorschlag, Zugauflistung und beliebig aufstellbarem Brett noch eine englische Version von **Dame** (entspricht fast genau der deutschen Variante). Auch das beliebte **Mühle** ist vertreten, konnte allerdings in keinem Punkt überzeugen. Daneben warten noch weitere dürftige Brettspielumsetzungen wie **Reversi**, **Solitär**, und der Malefitz-Clone **Barricade**, der immerhin mit einem Editor glänzt. Jetzt wird es schon interessanter, Disk **Nr. 26** enthält unter anderem das gelungene **Senso-Pro**. Hier gilt es, vorgegebene Farb- und Tonfolgen nachzuspielen, wobei starke Grafik, verschiedene Schwierigkeiten und eine Highscoreliste für Laune sorgen. Ebenfalls schön anzusehen ist **Marble Slide**, wo eine Kugel durch das Verschieben von Feldern am Rollen gehalten werden muß. Auch hier ist ein Editor vorhanden. Mit dem Zauber-Würfel des Mathematikers Rubrik beschäftigt sich dann **Move**, während in **Descender**, einem Tempest-ähnlichen Spiel, Angreifer in 3D-HiRes-Grafik abgewehrt werden müssen.




**Stone Age: PD-Boulder Dash in hübscher Aufmachung**

Das Schlußlicht für heute bildet die **BavarianSoft 29**, ebenfalls eine Spielesammlung. Hier lockt in einem Basic-Programm das Spiel um's große Geld, nämlich **Börse**. Durch Kaufen und Abstoßen von Aktien, sowie allerlei Zufallsaktionen (Karten) bemühen sich zwei Spieler, vom armen Schlucker zum Wallstreet Wizard zu avancieren. Wer lieber vom Hausierer zum Fürsten aufsteigen will, hält sich an **Großkapitalist**, wo man versucht, im Deutschland der Jahrhundertwende durch Handel zur fetten Kohle zu gelangen.

Ganz anders **Gravity Wars**: Hier können sich zwei Spieler in HiResGrafik Raketen um die Ohren sausen lassen, zum Üben ist noch ein Trainer enthalten. Geballert wird auch in **Duell**, allerdings mit der Maus. Wer sich in diesem Game als Hüter von Recht und Ordnung mit fünf Mafia-Killern anlegt, darf sich nicht wundern, wenn er bald mitten im Kugelhagel steht. Das Spiel bildet einen würdigen Abschluß, glänzt es doch mit sehr ansehnlicher Grafik!

Puh, sooo viele Games – klar, daß wir uns hier auf Kurzvorstellungen beschränken müssen. Na, nächsten Monat geht's dann weiter, aber hier noch schnell die Preise: Einzeldisketten kosten 6,– DM incl. Porto und Verpackung. Bei Bestellungen von mehr als 30 Disks, rutscht der Preis auf 4,50 DM pro Stück, ab 20 gibt's die Katalog-Diskette gratis dazu. Bezahlt wird bar, per Scheck oder Nachnahme. Also dann, bis in vier Wochen ein zünftiges „Pfuit Euch Gott!!" (wh)

**Bezug:**
Friedrich Neuper
Postfach 72
D-8473 Pfreimd

**Lucky Loser: Zocker-Automat für „glückliche Verlierer" – falls es sowas gibt.**

# SZENE

**Daß es Crackergruppen gibt, ist mittlerweile ja hinlänglich bekannt, aber wie es bei so einer Gruppe intern zugeht, wissen wiederum nur die wenigsten. Und genau um dieses geheimnisvolle Innenleben geht's heute...**

In der Frühzeit des Cracker(un)wesens hat eigentlich jeder alles gemacht: gecrackt, programmiert und getauscht. Aber im Lauf der Jahre entwickelte sich auch in der Szene eine gewisse Arbeitsteilung, so daß es inzwischen für jede Aufgabe einen eigenen Spezialisten gibt:

Die wichtigste Rolle spielt natürlich der Boss, sprich der ORGANIZER, der die ganze Gang managt. Er bestimmt darüber, wer aufgenommen wird (wegen interessanter Fähigkeiten), wer wieder rausfliegt (wegen Unfähigkeit, Faulheit, Verrat etc.) und was gemacht wird (was gecrackt, getraint und rausgegeben wird). An zweiter Stelle kommen die SWAPPER oder SPREADER, die alle Kopien verschicken bzw. in die europäischen und amerikanischen Boards packen. (Boards? „Bulletin Board Service", eine Art illegaler Mailbox). Zur Unterscheidung: Ein Swapper *verkauft* keine Raubkopien, während die Spreader die Sache etwas anders sehen: „Soft nur gegen Kohle" lautet hier die Devise.... Beide zählen in Deutschland zu den besonders bedrohten Arten, da die Polizei sie auf der Post (PLK!) oder bei Copy-Parties relativ leicht erwischen kann.

Aber was wäre eine zünftige Crackergruppe ohne CRACKER? Nichts! Die Cracks sind schließlich das A und O der ganzen Geschichte. Gecrackt wird beinahe im Akkord, nicht selten besitzen die Jungs zwei oder mehr Computer als Arbeitswerkzeug. Aber ein Cracker von Welt muß heutzutage auch Spiele trainen können (mit unendlich Leben, Energie etc. versehen) und PAL/NTSC-Fix beherrschen (den Schutz durch die europäische/amerikanische Fernsehnorm beseitigen), und das alles natürlich möglichst schnell! Wo ein Cracker ist, dürfen auch die ORIGINAL-SUPPLIER nicht fehlen: Sie sind für das Beschaffen der Originalprogramme zuständig; Software Shops haben in diesem schnellebigen Geschäft als Beschaffungsquelle fast schon ausgedient – gefragt sind Top-Verbindungen zu Großhändlern, nach England, Amerika und Frankreich! Verschoben wird das alles entweder mit Modem oder per Post und Bahn.

Die INTRO- und DEMO-PROGRAMMIERER spielen keine so große Rolle mehr, da die meisten Cracks heute nur noch durch kleine Zeichen im Programm oder Kurzintros gekennzeichnet werden. Ein kleiner Kreis von Spezialisten sind auch die GRAFIKER und SOUNDMACHER, von denen die meisten schon eins geworden sind mit ihrem Mal- bzw. Musikprogramm. Nicht ganz vergessen darf man die PHREAKER, die die Kreditkarten zum kostengünstigen Telefonieren (Modem!) besorgen. Weiter die FAHRER, die die Originale zum Cracker und die Gruppe zu den Copy-Parties transportieren. Schließlich und endlich die MITLÄUFER, die für alles mögliche zuständig sind, was eben sonst noch anfällt.

Fest steht: Kein einzelnes Mitglied einer solchen Gruppe kommt ohne den Rest aus, und umgekehrt! Teamgeist und Loyalität werden (auch heute noch) groß geschrieben, was vermutlich einer der Hauptbeweggründe ist, warum sich Jugendliche so häufig einem Club digitaler Outlaws anschließen. Jedermann weiß, daß Gesetzesübertretungen, wie sie solcherorts an der Tagesordnung sind, durch nichts entschuldigt werden können, aber man sollte hier – wie eigentlich überall – auch das *warum* nicht ganz außer acht lassen. Ein bißchen Verständnis und Durchblick hat schließlich noch nie geschadet!

So, das wär's also, was die typische Zusammensetzung einer solchen Gruppe jenseits des Copyrights betrifft. In der nächsten Ausgabe werden wir einen Blick hinter die Kulissen werfen und die Beziehungen solcher Gruppen untereinander ausleuchten – wo oft die Post ganz schön abgeht! Tschüß, wir sehen uns (hören uns? lesen uns?) dann in vier Wochen wieder,

Euer

Dr. Freak



# DRIVIN' FORCE

**Wrrrooom, ein Auto-Sprite düst mit annähernd Schallgeschwindigkeit über den Screen! Was ist passiert, haben wir uns etwa in der Seite geirrt und besprechen einen Arcade-Automaten? Keineswegs: Die Amigaversion des neuen Rennspiels von „Digital Magic Software" braucht in Sachen Speed den Vergleich mit Profi-Geräten nicht zu scheuen!**

**Der Amiga Joker meint:**
Wahnsinn: Drivin' Force zischt in echter Arcade-Geschwindigkeit über den Screen!

Zu Beginn des Jahres fielen Umsetzungen von Rennspiel-Automaten zwar wie die Heuschrecken über den Amiga her, aber in punkto Geschwindigkeit zuckelten sie alle hinter ihren großen Brüdern aus der Spielhalle her. Ob nun „Hard Drivin'", „Chase H.Q.", „Turbo Out Run" oder „Powerdrift" – was den Gamespeed betrifft, sehen sie „Drivin' Force" bestenfalls von hinten! Das soll nun aber (leider!) keineswegs bedeuten, daß den Jungs aus England die perfekte Bildschirm-Raserei gelungen ist, der Vorzug, blitzschnell zu sein, muß durch allerlei Abstriche andernorts erkauft werden . . .
Nach dem obligatorischen Loadingscreen (ein Helm und Handschuhe – wie sinnig!) findet man sich in einem kompakten Menü wieder, in dem auf kleinstem Raum eine Vielzahl von Vorentscheidungen getroffen werden kann. Sechs verschiedene Fahrzeuge (vom Buggy über einen Truck oder ein Motorrad bis zum Out Run-ähnlichen Flitzer samt Freundin) stehen zur Wahl, um über die sage und schreibe 30 (!) unterschiedlichen Strecken zu hetzen. Weiter darf zwischen Knockout- und Ligamodus gewählt, ein Demo bewundert, eine Übungsrunde gedreht, auf Maus oder Joystick geschaltet, sowie eine Nationalität samt Fahrer ausgesucht werden. Ist das alles geschafft, geht's ins eigentliche Rennen, wo auf fünf verschiedenen Fahrbahnen (Sand, Schnee etc.) gegen die unerbittliche Zeit und acht Gegner aus ebensovielen Ländern gefahren wird.
Obwohl das Game dank der Wahnsinnsgeschwindigkeit und der Vielfalt von Fahrzeugen und Strecken durchaus Spaß macht, werden in der Spielpraxis schon bald die Schwächen deutlich: Die Grafik ist arg grob und blockig, und die übersensible Steuerung macht dem Bildschirm-Piloten das Leben oft ganz schön schwer. Hinzu kommt, daß man nach einiger Zeit zusätzliche Features wie Schaltgetriebe oder Turbo-Booster schmerzlich vermißt. Aber ein tolles Bonusrennen, die sehr unterschiedliche Streckenführung und vor allem der ausgezeichnete Soundtrack entschädigen für vieles!
Unterm Strich bleibt ein überdurchschnittliches Rennspiel, in dem eine ganze Menge guter Ideen verwirklicht wurden. Drivin' Force kann sich durchaus mit den großen Namen der Konkurrenz messen und ist ein ganz heißer Tip für geschwindigkeitssüchtige Auto-Freaks! (mm)

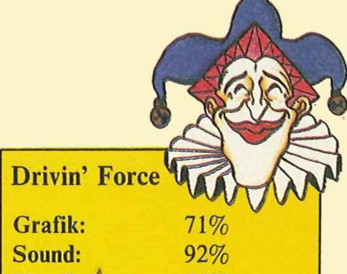



**Drivin' Force: Tolle Auswahl an Strecken und Fahrzeugen**

**Dürfen wir vorstellen: Der schnellste Amiga-Brummi aller Zeiten!**




**Spezialität:** Zwischen den einzelnen Strecken gibt's stimmungsvolle Ladebilder. Leider können immer nur Musik *oder* FX zugeschaltet sein, außerdem muß man auf Highscores ganz verzichten.



**Drivin' Force**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 71% |
| **Sound:** | 92% |
| **Handhabung:** | 66% |
| **Spielidee:** | 64% |
| **Dauerspaß:** | 69% |
| **Preis/Leistung:** | 72% |
| **Red. Urteil:** | 70% |

**Für Fortgeschrittene**
**Preis:** ca. 65,– DM
**Hersteller:** Digital Magic Software
**Bezug:** International Software

Der ferne Osten ist so nah . . .

# WINDWALKER

**Der Amiga Joker meint:**
Eine gelungene Fortsetzung: Wer Moebius mochte, wird Windwalker lieben!

Windwalker: Abenteuer im Land der körperlosen Köpfe . . .

**Vor ein paar Jährchen veröffentlichte „Origin" ein actionbetontes Rollenspiel, das den Spieler in die geheimnisvolle Welt Asiens entführte: „Moebius". Das neueste Game der Engländer schließt nahtlos an den Vorgänger an und hat sich dennoch genug Eigenständigkeit bewahrt. Daß außerdem das Outfit etwas zeitgemäßer ist, gebietet schon der asiatische Ehrenkodex . . .**

Das friedliche Königreich Khantun ist mal wieder in allerhöchster Gefahr! Sorgte beim letzten Abenteuer noch das Verschwinden der „Kugel der himmlischen Harmonie" für Erdbeben und allerlei andere Naturkatastrophen, so ist diesmal das Unheil in handfesterer Gestalt über den geplagten Landstrich hereingebrochen: Der üble Feldherr Zhurong hat eigenmächtig das befreundete Land Nubia überfallen und die Elfenbein-Prinzessin gekidnapped. Als wenn das noch nicht genügen würde, hat sich das Scheusal dann noch den Königsthron von Khantun unter den Nagel gerissen und die braven Einheimischen als Sklaven in die Jade-Minen geschickt. Derweil überflutet sein Haus- und Hofmagier Shen Jang Land und Leute mit seinen bösen Kräften . . .! Grund genug für den weisen Moebius (der Windwalker persönlich!) seinen Lieblingsschüler loszuschicken, auf daß wieder Frieden, Freude und Erdbeerkuchen einkehre im Lande Khantun.

Nach einem gelungenen Vorspann geht's – wie schon vom Vorgänger gewohnt – erstmal ins Trainingslager, wo man die edle Kunst der Selbstverteidigung mittels Maus übt. Eine gute Gelegenheit, die Kampftechniken der verschiedenen Gegner kennenzulernen, Langsamdenker können sich den Fight nochmals in der Wiederholung ansehen. Wer alle Disziplinen (mit/ohne Waffe etc.) erfolgreich durchläuft, darf mit einer vorzeitigen Beförderung in den nächsten Erfahrungslevel rechnen. Dann wird noch schnell ein Paßwort abgefragt, und schon findet man sich in einem der zahlreichen Dörfer Khantuns wieder . . .

Gemütlich haben es die Leute hier . . .



Auf dem Screen ist in einem relativ großen Fenster ein Ausschnitt der Umgebung zu sehen, der mit jedem Schritt ruckelig mitscrollt. Die eigene Spielfigur, sowie alle anderen Charaktere des Spiels wandern als körperlose Portraits durch die Landschaft. Neben dem Aktionsfenster findet sich ein Rechenschieber, auf dem zu jeder Zeit die momentanen Werte für Gesundheit, Ma-

Einer von zahllosen Kämpfen auf Leben und Tod.






TEST

giefähigkeit, Ehre und Karma abzulesen sind. Betritt man ein Gebäude, wird auf die Räumlichkeiten umgeschaltet, sobald es zu einer Auseinandersetzung kommt, darf man in einem speziellen Kampfscreen zeigen, was man im Training alles gelernt hat. Durch Anklicken eines Mund-Icons kann man sich mit nahezu jedermann unterhalten. Während der langen und gefährlichen Reise gilt es, stets schön brav zu bleiben, denn: Wer z.B. stiehlt, verliert an Ehre, und mit ehrlosen Flegeln mag in Khantun niemand reden! So wandert man also umher, unternimmt Schiffsreisen, liefert sich heiße Fights mit diversen Monstern, Piraten oder Schergen des bösen Regenten, schaut, daß man nicht verhungert, und arbeitet sich langsam aber sicher vom Status eines „Mongoose" zum „Dragon" hoch. Im Falle eines vorzeitigen Ablebens garantiert Meister Windwalker für eine mehrmalige Wiederbelebung, aber nur solange der Karma-Vorrat reicht – allerdings findet man sich in diesem Fall in einem Tempel wieder...

Windwalker ist eher ein atmosphärisch dichtes Actionadventure mit Rollenspielelementen, denn ein Rollenspiel im herkömmlichen Sinn. Egal: Dank den vielen verschiedenen Spielelementen und der Komplexität des Programms bleibt jeder, der sich erstmal auf dieses Abenteuer eingelassen hat, für lange Zeit vor seinem Monitor hängen. Da, einmal abgesehen vom dürftigen Sound, auch die Präsentation gehobenen Ansprüchen genügen sollte, können wir Windwalker also ohne Gewissensbisse weiterempfehlen. (ml)

**Windwalker**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 73% |
| **Sound:** | 42% |
| **Handhabung:** | 79% |
| **Spielidee:** | 74% |
| **Dauerspaß:** | 83% |
| **Preis/Leistung:** | 75% |
| **Red. Urteil:** | 76% |

**Für Fortgeschrittene**
**Preis:** ca. 89,– DM
**Hersteller:** Origin
**Bezug:** AHS-Amegas

**Spezialität:** Das Game ist komplett mausgesteuert, ein Spielstand kann jederzeit abgespeichert werden. Ein besonderes Lob für die liebevoll gestaltete (englische) Anleitung im Pergament-Look!

# Nachschlag

**Ihr erinnert Euch: In der Januar-Ausgabe haben wir einige der exclusiven „Future Wars-CDs" verlost. Der Andrang nach den raren Scheiben war so groß, daß wir nicht umhin konnten, für Nachschub zu sorgen! Aber es kommt noch besser...**

Als wir gesehen haben, daß wortwörtlich *hunderte* Postkarten musikbegeisterter Leser bei uns eintrudelten, schossen uns schier die Tränen in die Augen, ob der schlappen sechs CDs, die uns zur Verfügung standen. Da gab es kein langes Zaudern, sofort klemmten wir uns hinter's Telefon und beknieten den deutschen Vertrieb „Bomico", uns (oder vielmehr *Euch*) noch einige der exclusiven Platten zukommen zu lassen. In der Chefetage des Software-Giganten hatte man nicht nur ein Einsehen, nein, die Jungs zeigten sich von ihrer Schokoladenseite: **Weitere 50 CDs, ebensoviele Poster und ein heißer CD-Player warten auf einen neuen Besitzer!!!**

Wie kommt man nun an so ein Ding? Im Laden kaufen is' jedenfalls nicht, die Scheiben sind eine echte Sonderanfertigung! Nein, Ihr müßt schon eine Postkarte zur Hand nehmen und uns die Antwort auf folgende lächerlich leichte Frage draufschreiben:

**Was bedeutet CD ausgeschrieben?**

Wer das nicht weiß, hat nun wirklich keinen Preis verdient! Unter allen anderen wird einmal der tolle CD-Player samt CD und Poster verlost und weitere 50 (!) von Euch haben die Chance, die Musi und das Bild zu bekommen – den Player müßt Ihr dann eben selber besorgen (oder besser noch: Ihr habt ihn schon!).

Haltet Euch ran Leute, Einsendeschluß ist der 10. März 90. Der Rechtsweg ist mal wieder wegen gröberer Bauarbeiten geschlossen, aber der Postweg steht weit offen – und zwar an:

**Joker Verlag**
**Kennwort: „Future Wars**
**Untere Parkstraße 67**
**D-8013 Haar**

Viel Glück!



Nackte Tatsachen...

# Deluxe Strip Poker

**Die Games zu diesem Thema sind ja mittlerweile schon recht zahlreich – der neueste Vertreter der Gattung „Sex & Cards" bietet einmal mehr nur hinlänglich Bekanntes: Für Spanner okay, für Spieler oweh!**




Die Spielerinnen sind das Schönste an der müden Pokerpartie...

„Sie haben eines der faszinierendsten und ausgefallensten Programme für Ihren Computer gekauft:... Suzi und Melissa haben es darauf abgesehen, Ihnen die Hosen auszuziehen." Wohl selten klafften Anspruch (Anleitung) und Wirklichkeit (Game) so weit auseinander! Mal ganz davon abgesehen, daß sich nun wirklich niemand dieses Spiel kauft, um dabei selbst die Beinkleider loszuwerden, konnte ich beim besten Willen nichts Faszinierendes oder gar Ausgefallenes daran finden. Es ist halt einfach das Übliche: Spiel gewonnen, das Ladelämpchen flackert, ein neues Bild erscheint – der Spieler gähnt, und weiter geht's. In der Anleitung steht zwar etwas von der individuellen Spieltaktik der einzelnen Tanten, nur habe ich davon herzlich wenig bemerkt. Aber vielleicht gilt das ja erst für die angekündigten Zusatzdisketten!
Was an diesem Strip Poker so „Deluxe" sein soll, wissen wohl nur die Programmierer. Die beiden Digi-Mädels sind recht hübsch anzusehen (obwohl da z.B. ein paar Animationssequenzen mal eine nette Abwechslung wären), aber die Spielstärke der Schönen hat mich nicht unbedingt vom Hocker gehauen – nach knapp 20 Minuten war jede der Damen zur Gänze entblättert! Fazit: Wer schon irgendeine Enthüllungs-Zockerei zuhause hat, kann auf diese getrost verzichten. (Udo Bartz)

**Deluxe Strip Poker**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 68% |
| **Sound:** | 27% |
| **Handhabung:** | 68% |
| **Spielidee:** | 11% |
| **Dauerspaß:** | 17% |
| **Preis/Leistung:** | 33% |
| **Red. Urteil:** | 31% |

**Für Anfänger**
**Preis:** ca. 69,– DM
**Hersteller:** CDS Software Ltd.
**Bezug:** CSJ Computersoft

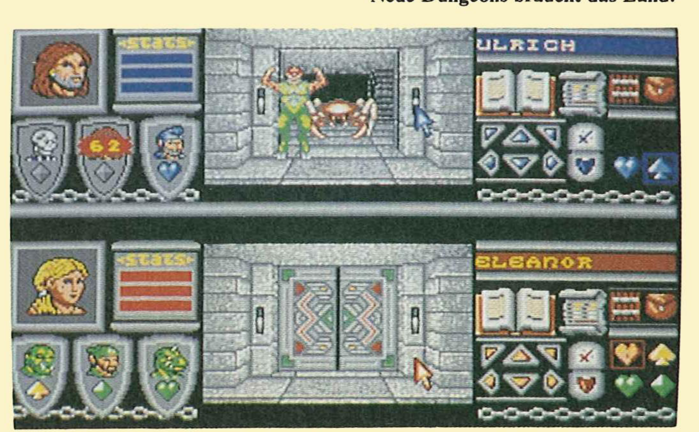
**Spezialität:** Am Pokertisch sitzen nur zwei Mädchen, Zusatzdisketten mit weiteren Gegnerinnen müssen extra gekauft werden. Falls Mutti ins Zimmer kommt, kann der Screen per Spacetaste blitzartig verdunkelt werden.

# BLOODWYCH Data Disks – Vol.1

**Kaum hast du dich mit deiner Truppe (und unseren Karten?) durch die zahlreichen Türme des komplexen Duo-Rollenspiels gekämpft, da wartet schon die nächste Herausforderung!**

Ätsch, reingefallen: Trotz gewonnener Finalschlacht, hast du im Original den üblen „Lord of Entropy" nicht wirklich einen Kopf kürzer gemacht, sondern bestenfalls mit einem Fußtritt in seine eigene Welt zurückbefördert. Dort hockt er nun und hat auch schon die nächste Gemeinheit ausgebrütet – ein riesiges Verlies mit noch mehr Fallen und noch garstigeren Monstern! In Sachen Spielablauf und Präsentation ist alles beim alten geblieben (Split-Screen etc.), dafür gibt's jetzt eine neue Magier-Klasse, rekrutierbare Monster (als Kanonenfutter), sowie 25 brandneue Level. Da man es hier natürlich mit weit grimmigeren Gegnern zu tun bekommt, geht's jetzt erst mit Charakteren der Stufe 14 los – die altgedienten Haudegen des ersten Teils können übernommen werden. Sollten die Recken noch etwas zu schwach auf der Brust sein, genügt ein Nickerchen; sie werden dann sozusagen im Schlaf befördert. Bei der Transaktion gehen zwar sämtliche Ausrüstungsgegenstände verloren, zum Trost verdoppeln sich aber die Trefferpunkte, was ja auch nicht zu verachten ist. Zusammenfassend läßt sich die Sache auf einen kurzen Nenner bringen: Bloodwych-Fans werden ihre helle Freude mit den vielen neuen Aufgaben haben, und für alle anderen war's sowieso nicht gedacht... (wh)

Neue Dungeons braucht das Land!



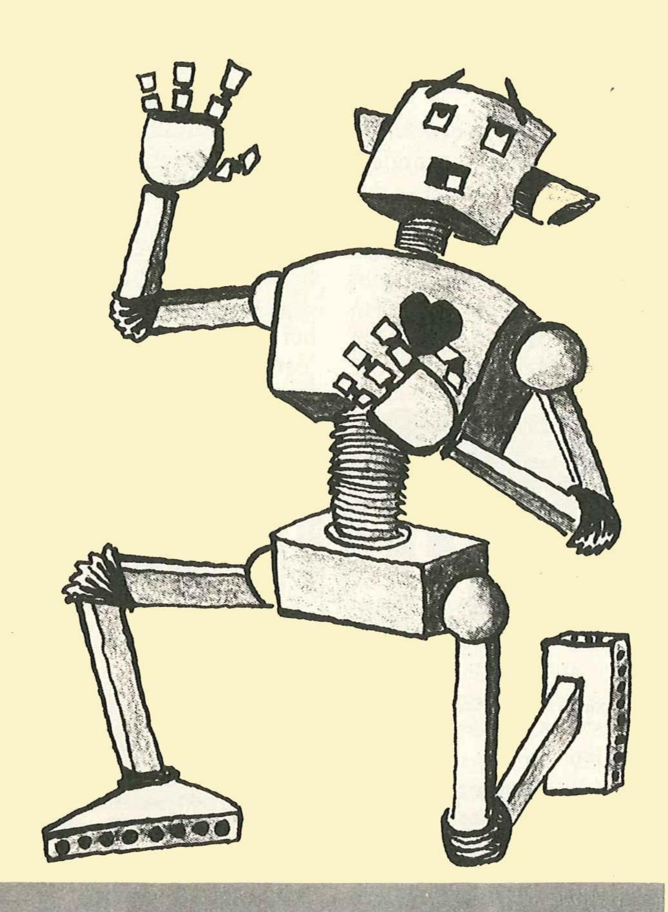

**Bloodwych Data Disks Vol.1**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 68% |
| **Sound:** | 37% |
| **Handhabung:** | 70% |
| **Spielidee:** | 58% |
| **Dauerspaß:** | 76% |
| **Preis/Leistung:** | 69% |
| **Red. Urteil:** | 67% |

**Für Fortgeschrittene**
**Preis:** ca. 49,– DM
**Hersteller:** Image Works/ Mirrorsoft
**Bezug:** CSJ Computersoft

**Spezialität:** Ohne das Original-Bloodwych geht garnix! Die viersprachige, sehr kurze Anleitung bietet noch kleine Tips und Tricks zum Original, sowie ein Mini-Poster.

**Über Computer und ihre Fähigkeiten gibt es bekanntlich die „fantastischsten" Gerüchte; und je weniger die Leute davon verstehen, um so wüster sind meist die angestellten Vermutungen...**



# Der Computer als Dichter!?

Eines der beliebtesten Vorurteile ist, daß man sich, mit einem Textverarbeitungssystem ausgerüstet, eigentlich gar nichts mehr selbst ausdenken muß – der stählerne Wunderkasten erledigt das alles ganz allein und schreibt sogar komplette Romane auf schlichten Knopfdruck! Nun werden ja tatsächlich seit geraumer Zeit Versuche in dieser Richtung unternommen, von irgendwelchen (brauchbaren) Ergebnissen war bisher allerdings herzlich wenig zu hören. Trotzdem konnten wir der Versuchung nicht widerstehen, uns einmal näher damit zu befassen – die Vorstellung von Testberichten, die sich praktisch selbst schreiben, ist für einen chronisch unter Arbeitsüberlastung leidenden Redakteur einfach zu verlockend!

Aber leider sieht die Wirklichkeit nach wie vor anders aus; was uns da an Zeugnissen Computer-erzeugter Dichtkunst untergekommen ist, liest sich schon reichlich merkwürdig! Aber schließlich sind wir ja bekannte Spezialisten für Merkwürdigkeiten aller Art, weshalb wir Euch hier und heute die lyrischen Ergüsse eines Blechkameraden präsentieren. Viel Spaß!

„Sie begannen mit den Vorbereitungen auf einen fesselnden Essay. Helene bürstete geschwind ihr offenes Haar. Sie bügelte bedächtig ihren Büstenhalter, und weit entfernt begann John, der blendende John, spöttisch zu singen. Mathew schmachtete nach einem Blick in Helenes Nachtgewand, während Wendy über ihre Träume nachdachte (tollgewordene Leoparden verschlangen mondsüchtige Oboisten). Helene fing an, indem sie sich die Haare bürstete: Sie war ein junges Mädchen, worüber John sehr glücklich war, aber Oboisten, selbst mondsüchtige Oboisten, waren nicht in ihrem Sinn; sie begann einfach damit, ihr Haar abzusuchen, nachdem sie es durchgebürstet hatte, und bereitete sich auf das Abendessen vor. Sie (Helene, John, Wendy und Mathew) würden sich jetzt fertigmachen zum Abendessen, und Helene war eigentlich schon müde.

Helene beobachtete John und überlegte: Ein Abendessen mit ihm? Widerwärtig! Ein Abendessen würde eine Abhandlung erleichtern, und eine Abhandlung oder eine Geschichte waren das, worauf John sorgsam aus war. Was hatte er dabei im Sinn? Wein, Otter, Bohnen? Nein! Elektronen! John war einfach ein Quantenlogiker; seine endlosen Träume waren fesselnd und interessant; bei jeder Gelegenheit unterstützten ihn Mathew, Helene und Wendy in seinen wütenden Versuchen, sich auszubreiten. Jetzt brannten Legionen von Träumen darauf, an Wendys Bewußtsein zu stoßen. John aber flüsterte: „Einen Moment mal! Helene ist ein Mädchen, ich bin ein Quantenlogiker; können Mädchen etwas wissen über Galaxien oder selbst über Sterne oder eine Vielzahl von galaktischen Systemen? Das Universum ist beängstigend, klein, gewaltig; können Mädchen Elektronen erkennen? Ich merke, daß jeder von euch denkt, daß ich besessen bin, aber Elektronen, Neutronen und eine Vielzahl von Mesonen sind in euch allen."

Jedenfalls liefen alle zu Mathews Wohnung; heruntergekommen und veraltet, bot sie in ihren interessanten gelben Badezimmern, blauen Schlafzimmern und roten Küchen ein kostbares Vergnügen. Helene hatte unglücklicherweise angefangen, schnulzig zu jodeln: Sie war zweifellos aufgebracht über John und seine Elektronen; auf keinen Fall ärgerte es Wendy oder Mathew, daß sie ein Mädchen war; im Augenblick waren sie nicht hoffnungsvoll in Bezug auf Mädchen, aber sie waren besorgt über John. Mathew entschloß sich, Helene und Wendy anzuschreien, nachdem John Helene verärgerte, mit seinen Träumen von großen Elektronen und seinem arroganten Verhalten gegenüber Mädchen. Mathews Wohnung war weit entfernt von Helenes prachtvollem, sauberen Haus.

Helene verstand etwas von Lendenstücken, aber nicht von Elektronen; nichtsdestotrotz, Lendenstücke, Filets und Steaks erkannte sie, und eine Vielzahl von Quantenlogikern mochte ihre Mahlzeiten. Wendy und Mathew, ja selbst Mark verehrten Helenes Mahlzeiten, und als alle geschickt auf den sauberen Wegen spazierten, begann Helene nachzudenken über Mark, seine bezaubernden Erzählungen und seine andauernde Freude. Mark trank eine Menge Mineralwasser in seinem kleinen, weißen Blockhaus; er war von der Idee eines Frühstücks mit Helene und Wendy sehr angetan; er entschloß sich, Helene zu trösten; er begab sich zu Mathews Wohnung, um zusammen mit Helene, Wendy, John und Mathew etwas zu essen.

Mark, den Helene mochte, war ein Oboist; er wollte immer Falken und Otter in seinem Blockhaus halten; er sehnte sich danach, neben seinen Instrumenten einen Leoparden oder Puma zu haben. Auf alle Fälle würde er Johns Geschichten über Elektronen und galaktische Systeme hin zu Otter und Pumas lenken. Es wäre interessant, ja sogar empörend, Mark im verbalen Austausch mit John zu erleben. Aber Mark hatte seine eigenen Vorstellungen, oft so verwirrte wie die von John, aber Marks Fantasien wirkten glücklicherweise unheimlich beeindruckend auf Helene. Wenn John es vorzog, über den Dingen zu schweben, war das sein Pro-

blem. Marks Geschichten würden von Glück und Zufriedenheit erzählen; sie würden Helene, Wendy oder Mathew nicht verrückt machen oder verärgern; er würde sie nicht in Verlegenheit bringen. Mark träumte davon, daß er für eine erregende Sekunde mit John aneinandergeraten würde, und Helene und Wendy würden miteinander tuscheln. Leoparden und Pumas würden die Neutronen und Mesone in Marks und Johns lautstarker Unterhaltung verwunden, ohrfeigen und schlagen; Helene, Wendy und Mathew könnten ihre Gedanken gelassen der Mahlzeit zuwenden, die Helene in Mathews Wohnung zubereiten würde. Sie würden ein paar Körner kauen und ein wenig Apfel, eine Menge Wein schlürfen und sich einige Steaks zu Gemüte führen; das Mahl würde köstlich sein, und der Wein, wie immer, schäumend. Alle würden sich dann vorbereiten für die vielleicht erschreckende, vielleicht abstoßende, vielleicht sogar bezaubernde Abhandlung oder Geschichte. Welcher Art würde sie sein? Wir werden sehen."

Ich glaube, wir haben schon genug gesehen – besonders berauschend klingt das nicht gerade! Aber wie sollte es auch? Schließlich „wußte" der Computer (natürlich) nicht, was er da eigentlich Geistreiches von sich gab: Dieses Meisterwerk der Dichtkunst entstand schlicht und ergreifend mit Hilfe eines formalen Grammatikprogramms, das die vorher eingegebenen Worte nach dem Zufallsprinzip kombinierte. Und deshalb, auch in Zukunft, menschlicher Schreiber konstruieren wird alle Testberichte, hier . . .(od)

(Zitat aus: „Racter: The policemans beard is half constructed" von Joan Chamberlain und Joan Hall, New York 1984)

# KLEINanzeigen

## Software

**Verkaufe** Original Amiga-Soft: Rings of Medusa, Battle Squadron, Rock'n'Roll, Chrono Quest, Shadow of the Beast, Amiga Tools, Falcon F16, Katakis, Police Quest, Holiday Maker, Daley Thompson . . ., Oil Imperium, Kult und Populous Data Disk. Bitte nur schriftlich an: Mario Tettweiler, Dorfstr. 30a, 2210 Itzehoe

**Verkaufe** Original Amiga-Games: Chrono Quest, TV Football und World Class Golf für je DM 35,–; Grand Slam, Kick Off, Mini Golf Plus, Oil Imperium, Ports of Call und Super Hang On für je DM 30,–. Schreibt an: Günther Baierlacher, Alterlanger Str. 47, 8520 Erlangen

**Biete Amiga Soft!** Neueste Software ist für uns kein Problem! Haben jede Menge Soft bei uns in der Box. Liste auf Anfrage. Bitte Porto mitschicken! Ralf Strauss, Rebenstr. 26, CH-8280 Kreuzlingen, Schweiz

**Suche** zuverlässigen Tauschpartner nur für PD! Keine Raubkopien und keine PLK. Suche vor allem Musikdisketten der PD-Serie „Pudomix", aber auch viele andere. M.Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

**6 Kanal Songs!** Auf dem Amiga? Oktalyzer macht's möglich. Ich komponiere Musikstücke für Spiele und professionelle Demos. Warum 6 Kanal und nicht 8? Wegen der verkraftbaren Rechenzeit von 40-50 Rasterzeilen. Für 4 (nie veröffentlichte) Demosongs (abspielbar) senden Sie einfach DM 20,– an: Chris Korte, Holteiweg 44, 7000 Stuttgart 80

**Verkaufe** Aztec C V3.6. Developer. NP: DM 598,–, VB: 430,–. Tel: 0541/17981 ab 18.00 Uhr

**Suche Mega-Demos**, Utilities, PD-Soft. Zahle DM 2.40 pro Disk. Angebote an: Dirk Eckert, Dornseifer Str. 35A, 5910 Kreuztal.

**Verkaufe Public Domain** für Amiga. Auch Tausch! Schreibt an: M. Möller, Sanderstr. 16, 2843 Pinklage. Tel: 04443/2457 (Michael)

**Sonderaktion!** Gratis!! - kriegst Du unsere 3,5" 2DD Disks nicht, aber für SFR 1,49 gehören sie Dir! Mengenrabatte auf Anfrage. Meldet Euch bei: RSCC, postlagernd, CH-1700 Fribourg 1. Tel: 037/281977

**Verkaufe** Hard Drivin', Sim City, Dungeon Master, Oil Imperium. Nur Originale! Tel: 0541/17981 ab 18.00 Uhr

**Suche Software** für meinen Amiga. Spiele und PD. Liste an: Frank Witte, Westerbecker Weg 2, 2860 OHZ 7

**Super PD-Tooldisks** und tolle Grafikdemodisks (keine Raubkopien!) Schickt 10 Disks u. DM 20,– u. frank. Rückumschlag an: Stefan Schalich, Wacholderweg 2, 3300 Braunschweig

**Suche** Crazy Cars II für Amiga. Kann höchstens DM 20,– zahlen, da ich armer Schüler bin. Tel: 06138/6274 Michael

**Tolles PD-Paket** (Tools, Intros, Megademos!) Keine Raubkopien! Schickt 10 Disks und DM 20,– mit frank. Rückumschlag an: Peter Langer, PLK 158702E in 3300 Braunschweig

**Suche** zuverlässige Tauschpartner! Call: 0571/46210 nur von 19.00 – 20.00 Uhr

**Verkaufe Originale:** Kings Quest I – III, Leonardo, Mike the magic Dragon! Tausche auch gegen Larry II, andere Sierras und div. Adventures. Kaufe auch Soft! Stephan Funke, Trift 18, 5160 Düren. 02421/55491

**Eine PD-Serie** mit 120 Disketten voll deutscher Programme, gibt's die? Ja!! Sie heißt Bavarian und kann bezogen werden bei: Friedrich Neuper, Postfach 72, 8473 Pfreimd. Einfach kostenloses Info anfordern. Nur Amiga!

**Verschenke** nichts. Biete DM 10,– für den, der mir die beste Spiele-PDDisk zusendet (alle Disks gehen zurück!). Verkaufe Populous (DM 49.50) und Legend of the Sword (DM 51.50). Suche Galactic Dance oder Galaga-Spiele. Schreibt an PLK 182551E in 4836 Herzehock.

## Verschiedenes

**Achtung!** Hobby Electoniker! Stelle Leiterplatten aller Größen selbst professionell her. Auch durchkontaktiert u. doppelseitig. Würde mich auf Anfragen sehr freuen. VHB nach Absprache. Tel: 06201/64844

**Sega Master** Spiele zu verkaufen. Tel: 04521/1041 (Andreas).

**Verkaufe Amiga Zeitschriften:** Amiga Special, Happy Computer, Powerplay, ASM, Amiga Welt; oder tausche gegen Original-Spiele, z.B. Stunt Car Racer, Chase H.Q., Rings of Medusa oder DPaint III. Tel: 0541/17981 Mo-Do ab 18.00 Uhr

**Zu verkaufen:** Neuwertige Bücher, vor allem Jugendbücher bis 16 J. Außerdem Amiga-Magazine 7,8,9/89, Happy 4/89, Powerplay 4,7,8/89, ASM 11/87; außerdem Teile zur Anlagengestaltung für HO-Modelleisenbahn (Häuser, Laternen, Wald . . .). Liste gegen DM 1,– Rückporto bei M. Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

**Adventurelösungen** (selbst erspielt) gegen kleinen Unkostenbeitrag. Guild of Thieves, Se-Kaa Of Assiah (Teil 1) und einige andere, auch aus dem PD-Bereich. Keine Raubkopien! Auch Tausch mögl. M. Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt. Liste gegen DM 1,– Rückporto

**Ooze** Das Adventure ist gelöst! Schickt für die Komplettlösung DM 3,– in bar (keine Briefmarken) und frank. Rückumschlag an: Sven Jodlank, Rostocker Str. 2, 5204 Lohmar 21

## Kontakte

**Suche Demos u. Intros** auf dem Amiga! Bin auch an Source-Codes interessiert. Verkaufe für C-64 Druckerinterface Wiesemann 92000 100% ok! VB: DM 60,–. Schreibt an: C. Schulbert, Auracher Str. 3, 8602 Stegaurach

**TCC sucht** neue Kontakte! Bei Interesse call: 046669B in 5657 Haan 1. Crazy regards have to go to all our contacts!! Lamers have to stay home!

**Fordert heute noch** Infos an bei: The Kane-Team, R. Leuenberger, Oberdorf, CH-8548 Ellikon, Schweiz; or call: 054/551834. Per Tel. geht's schneller!

**Call for Amiga Stuff** the cool number: 003054 D in 5804 Herdecke. Fast! Only swap! The cool Reflex.




**Kostenlos...** ist Deine private Kleinanzeige in AMIGA JOKER. Einfach eine Postkarte mit dem Anzeigentext versehen und einsenden an:
**Joker Verlag**
**Kleinanzeige**
**Untere Parkstr. 67**
**D-8013 Haar**
Bitte gebt auch die Rubrik an, unter der Eure Anzeige erscheinen soll. Tja, und faßt Euch kurz... und habt Verständnis, daß wir Anzeigen ohne Absender, sowie welche, die auf Raubkopien schließen lassen, nicht abdrucken können. Den Behörden gefällt das nämlich gar nicht...

## Hardware

**Hallo Amigos!** Suche 1MB Speichererweiterung für meinen A500. Tel: 07621/72299

**PC-Engine** + Son Son II + Dragon Spirit zu verkaufen. VB: DM 450,–. Tel: 08151/15717. Gregor Mechtersheimer, Buchenweg 8, 8134 Niederpöcking

**Suche möglichst günstig** 512 KB Erweiterung (Megabittechnologie) für A500. Bin evtl. auch an preiswertem Zweitlaufwerk interessiert. Angebote bitte an Kalle, Tel: 0211/7009952

**Verkaufe** Micron A2000-Slot für A1000 DMA-Port. Tel: 0241/28526 (Axel)

**Zu verkaufen:** C 64 + Floppy 1541 + Datasette + Final Cartwright III + 300 Disks + ca. 12 Originale + 67 cm Durchmesser Fernseher + Boxen + viel Literatur + Magic Disks und und und gegen Höchstgebot. Tel: 06772/1240

**Ich bin auf der Suche**...auf der Suche nach einer Speichererweiterung für meinen A1000. 1MByte oder gar zwei! Reelle Preisvorschläge an Stephan Funke, Trift 18, 5160 Düren; Tel: 02421/55491

**Verkaufe Mini-Maze** plus Speichererweiterung f. A500 bis 2,5 MB (1 MB Chip Mem, auf 1,5 MB bestückt) + Agnus + Einbauanleitung NP ca: DM 720,–, VB: 600,–. Nur 1 Monat alt! Tel: 0541/17981 ab 18.00 Uhr

**Verkaufe** defekten Amiga 500! Tel: 0541/17981 ab 18.00 Uhr

**Defekte** Computer und Zubehör gesucht. Angebote mit Fehlerbeschreibung und Preisvorstellung an: Peter App, Brühlstr. 13, 7238 Oberndorf

**Amiga 500 gesucht!** Zahle für fast jeden Amiga bis DM 300,–. Muß 100% ok. sein! Tel: 04521/1041 (Andreas).

**Verkaufe** externes Diskettenlaufwerk 3,5" mit durchgeführtem Bus (Bus leicht defekt) für DM 150,- (Amiga 1010). Stefan Krohn, An der Sud 1, 4048 Grevenbroich 1, Tel: 02181/40873

## Software

**Verkaufe** Original-Spiele für Amiga 500: Ports of Call DM 20,–, Jagd auf Roter Oktober DM 20,–, Falcon F-16 DM 40,–, Indiana Jones III DM 50,–; kaufe außerdem Anleitungen zu Shanghai, Speedball, Datamat und Wizawrite. Andreas Demleitner, Tellstr. 10, 8460 Schwandorf

**Verkaufe** Original-Spiele mit Anleitung: Falcon F-16 für DM 40,–; W.C. Leaderboard für DM 20,–; Zak McKracken für DM 20,–; Elite für DM 30,–. Bernd Müller, Neustr. 35, 5403 Mülheim-Kärlich 1

**Amiga 500!** Suche günstige Software! Schickt Listen! Außerdem möchte ich einem Club beitreten. Wenn Ihr also Software habt, oder noch ein neues Mitglied für Euren Club sucht, schreibt an: Ronny Patman, Hauptstr. 26, 8615 Litzendorf

**Verkaufe** Indiana Jones (Adv.), Table Tennis Simulator, Leonardo, Vindex, Chamonix Challenge u.v.m. Tel: 08151/15717, Gregor Mechtersheimer, Buchenweg 8, 8134 Niederpöcking

**Tausche** alle möglichen Amiga Demos (keine Spiele). Tel: 04944/2073

**Topaktuelle** Amiga-Software günstig abzugeben! Gratisliste anfordern bei: Postfach 142, A-1140 Wien. Jede Menge Programme (Spiele u. Anwender) vorhanden!

**Tausche orig. Space Ace** (dt.) gegen Iron Lord oder It came from the Desert oder DM 70,–. Tel: 0241/28526 (Axel)

**Suche dringend für Amiga:** Jagd auf Roter Oktober in deutsch für einen armen Schüler. Tel: 08221/7878 ab 17.00 Uhr (Alexander)

**Tausche Falcon F-16** (Original) gegen eines der folgenden Spiele: Batman the Movie, Indiana Jones Adventure, Untouchables, North & South, Shadow of the Beast oder Kult. Ralf Kiner, Auf der Haid 6a, 7800 Freiburg

**Suche billige Amiga Soft!** Brauche unbedingt: Indy III (Adv.), Larry II, Kult und andere Sierra-Adventures. Schickt Eure Listen an: Marc Langbein, Goethestr. 32a, 2085 Quickborn

**Amiga Public Domain** (Spiele, Sound, Bilder uva) zu Superpreisen. Riesige Auswahl: 3,5" für DM 2,10; 5,25" für DM 1,10 inkl. Diskette. Versand innerhalb von 24 Std. Kostenlose Liste bei: Klaus-Dieter Kastens, Dorfstr. 12, 3000 Hannover 81. Tel: 0511/864564

**Marquise of Victory – Yugoslavia** C 64 & Amiga! Wir haben alles: alt, neu, superneu. Alles superbillig. Ruft uns einfach an oder schreibt an: Stefan Papdi, Cara Dusana 3, 24000 Subotica/Yugoslavia. Tel: 0038 24/21557 (deutsch) oder 0038 24/21152 (engl.) Antwort 100%!

**The Best of Amiga!** Sim City (512K) DM 45,– (NP: 99,–), Murders in Venice und Lombard RAC Rally je DM 40,– (NP: 85,–), Wall Street Wizard DM 35,– (NP: 75,–), Euro Soccer DM 25,– (NP: 55,–), Graffiti Man DM 15,– (NP: 35,–). Achtung! Alle sechs Spiele zusammen für nur DM 180.-!! Nur schriftlich an: Willy Bruckner, Oberer Gernauweg 7, 8200 Rosenheim

**Original Spiele!** Turbo Out Run, Toobin', Weird Dreams, Populous, Sim City, Falcon F-16, Zak McKracken, Test Drive II und Larry II für je DM 25,– abzugeben. Nur zuverlässige Käufer schicken das Geld bitte an: Bernd Schmidt, PLK: 031930, D-7750 Konstanz

**Verkaufe Original-Spiele** mit Anleitung: Indiana Jones Adventure (deutsch) für DM 50,– und Thunderblade für DM 20,– Tel: 02222/5931 (Marco)

**Suche Software** jeder Art für Amiga 500. Suche auch deutsche Anleitungen. Listen + Preisvorstellungen bitte an: Carsten Stutzki, Pestalozzistr. 10, 6442 Rotenberg/F

**Verkaufe Original-Spiele!** Dungeon Master (NP 70,–) für DM 45,–, Oil Imperium (NP 69,–) für DM 35,–, Sim City (NP 99,–) für DM 65,–, Hard Drivin' (NP 79,–) für DM 50,–. Tausche auch gegen Stunt Car Racer, Legend of Fairghail, Rings of Medusa, Pirates, Drakkhen, Grand Prix Circuit usw. Tel: 0541/17981 Mo-Do ab 18.00 Uhr

**Suche** zuverlässige Tauschpartner für Amiga. Habe viele neue Sachen wie z.B. Double Dragon II, Chambers of Shaolin, etc. Schickt Eure Listen an: Oliver Schätzmüller, Heiligenstock 16, 5067 Kürten-Engeldorf. Auch Anfänger erwünscht. 100% Antwort!

**Suche durch Tausch:** Larry II, Rainbow Island, Battlechess, New Zealand Story, Safari Guns. Tel ab 17.00 Uhr: 08221/7878, Alexander.

**Verkaufe Originalsoft** für Amiga: Katakis (DM 25,–), Carrier Command (DM 30,–), Defender und Barbarian (zus. DM 35,–), Pac Mania, Drum Studio und Chubby Gristle (je DM 20,–). Alles zusammen: nur DM 130,–. Übernehme Versandkosten! Contact: M. Winkler, Ginsterweg 33, 4950 Minden

**Suche** zuverlässige Tauschpartner! Schickt Eure Listen an: Brigitte Kiel, Mittenwalderstr. 5a, 8100 Garmisch-Partenkirchen

**Verkaufe** Superstar Icehockey (DM 35,–), Roger Rabbit, Turbo Cup, Mini Golf+ (nur DM 20,–). Alles zusammen DM 80,–. Verkaufe Bundesliga Manager für DM 40,–. Tel: 0931/73345 (Christoph) von 17.00 bis 19.00 Uhr

**Verkaufe Originalsoft** mit deutscher Anleitung: TV Sports Football (DM 60,–), Battle Chess, Elite (je DM 45,–), Wall Street Wizard (DM 40,–). Komplettbestellung: DM 160,– + Nachn.! M. Schädler, Sengeleweg 4, 7888 Rheinfelden 9

**Amiga! CH!** Wir bieten das absolut billigste Abo der Schweiz! Anzahl Disk frei wählbar!! Schreibt sofort an: R.S.C.C. postlagernd, CH-1700 Fribourg. Tel: 037/281977

**Habe neueste Software!** Brandaktuell!!! Meldet Euch unter der Nummer: 05731/92900, von 18.00 – 21.00 Uhr, außer Sonntag

**Tauschpartner/in** für neue und ältere Software und/oder Heavy Metal Tapes gesucht. Zuschriften (wenn mögl. Liste) an: Martin Wickler, Westring 18, 6500 Mainz-Mombach

**Suche Tauschpartner** für Amiga. 2000 Games! Schickt Eure Listen an: Florian Grüner, Am Pfeiffer 18, 6330 Wetzlar 12. 100% Antwort

**Suche 100% zuverlässige Swappartner** (nur mit Privatadr. oder Tel.Nr.) for 1 week stuff. Call: 02378/5704. Schnell!

**Verkaufe Originale:** Populous (dt.Anl.) DM 45.-; Wayne Gretzky DM 45.-; Fusion (dt.Anl.) DM 30.-; Precious Metal (4 Games, dt. Anl.) DM 40.-; 130 gebrauchte Leerdisketten DM 100.-. Tel: 08868/1309

**Verkaufe** Hard Drivin DM 45.-; Tracker DM 35.-; Leviathan DM 15.-; Martin Wenselowski, Postfach 1146, 6347 Gönnern

**Tausche** Intros, Demos, Megademos, Seka-Sources, Logos, Soundtracker Modules! M. Wenselowski, Postfach 1146, 6347 Ang.-Gönnern

**Amiga-Software** muß nicht teuer sein! Nähere Informationen bei: Ulrich Richter, Postfach 055997, 4600 Dortmund 1

**Verkaufe** Cybernoid II für DM 40.-. Suche außerdem Amiga User mit neuer Software. Darius Kubisch, Martinistr. 70, 6800 Mhm 81 oder PLK 036704 D, 6800 Mhm 1

**Suche und tausche** Amiga PD-Soft. Listen und/oder Disks an: Oliver Daniels, Sprützmoor 29, 2000 Hamburg 53

**Suche** gute Textverarbeitung für Amiga 500 bis DM 40.-. Nur im Raum Essen! Gunter Hemesaat, Tel: 0201/281620

**Achtung!** Ich suche neueste Software und gute Kontakte im Umkreis von Darmstadt und Dieburg. For swapping call: 06071/42958

**Verkaufe Originale** für Amiga: Kult, Microprose Soccer, Ports of Call (je DM 35.-), Interceptor (DM 30.-), Kick Off Extra Time (DM 20.-), Dungeon Master, Lords of the Rising Sun (je DM 40.-). Tel: 05191/12923 (Maik).

**Suche Originale** für Amiga: Elite, Sim City und Toobin. Evtl. Tausch. Tel: 05191/12923 (Maik)

SOFORT
KOSTENLOSE PREISLISTE
ANFORDERN

# Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

Unseren Versand erreichen Sie unter:

**0221/443056**
(Sammelnummer)

FAX-NUMMER: 0221/447161

| | |
|---|---|
| AIRBORNE RANGER | 64.90 |
| AQUAVENTURA * | 99.00 |
| ASTERIX OPER. HINKELSTEIN | 69.90 |
| B.A.T. * | 79.90 |
| BALANCE OF POWER II | 69.90 |
| BARD'S TALE II | 64.90 |
| BATMAN - THE MOVIE | 69.90 |
| BATTLE SQUADRON | 69.90 |
| BATTLECHESS | 64.90 |
| BATTLEHAWK 1942 | 64.90 |
| BEACH VOLLEY | 69.90 |
| BLOCK OUT | 69.90 |
| BLOODMONEY | 64.90 |
| BLOODWYCH | 69.90 |
| BLOODWYCH DATA DISC | 39.90 |
| BLUE ANGEL 69 DEUTSCH | 64.90 |
| BOMBER | 74.90 |
| BORODINO | 74.90 |
| BUNDESLIGA MANAGER | 59.90 |
| CABAL * | 69.90 |
| CARRIER COMMAND DTSCH | 69.90 |
| CHAMBERS OF SHAOLIN | 69.90 |
| CHAMONIX CHALLENGE | 59.90 |
| CHASE H.Q. | 64.90 |
| CLOWN O'MANIA | 54.90 |
| CONQUEROR * | 69.90 |
| CONTINENTAL CIRCUS | 64.90 |
| DOGS OF WAR | 49.90 |
| DOUBLE DRAGON 2 | 49.90 |
| DRAGONS OF FLAME DTSCH | 69.90 |
| DRAKKHEN | 79.90 |
| DRIVIN' FORCE | 69.90 |
| DUNGEONMASTER 1 MB DTSCH | 74.90 |
| EAST VS WEST * | 69.90 |
| EMPEROR OF THE MINES | 64.90 |

| | |
|---|---|
| LASER SQUAD | 54.90 |
| LEISURE SUIT LARRY I | 69.90 |
| LEISURE SUIT LARRY II 1MB | 89.90 |
| LIFE & DEATH * | 64.90 |
| LIGHTFORCE | 64.90 |
| LOOM * | 79.90 |
| LORDS OF RISING SUN DTSCH | 84.90 |
| MANHUNTER | 74.90 |
| MANIAC MANSION - DEUTSCH | 69.90 |
| MICROPROSE SOCCER | 69.90 |
| MIDWINTER * | 64.90 |
| MILLENIUM 2.2 | 69.90 |
| MOONWALKER * | 64.90 |
| NEUROMANCER * | 84.90 |
| NEVER MIND | 54.90 |
| NEW ZEALAND STORY | 69.90 |
| NORTH & SOUTH | 69.90 |
| OIL IMPERIUM | 59.90 |
| OMEGA | 79.90 |
| OPERATION THUNDERBOLT | 69.90 |
| ORIENTAL GAMES * | 69.90 |
| OTHELLO KILLER * | 59.90 |
| P47 THUNDERBOLT * | 64.90 |
| PERSONAL NIGHTMARE | 79.90 |
| PHARAO | 69.90 |
| PICTIONARY | 74.90 |
| PINBALL MAGIC | 64.90 |
| PLAYER MANAGER DEUTSCH * | 59.90 |
| POLICE QUEST I | 69.90 |
| POLICE QUEST II * | 89.90 |
| POPULOUS | 69.90 |
| PORTS OF CALL VERS. 2.0 | 74.90 |
| POWERBOAT * | 64.90 |
| POWERDRIFT | 64.90 |
| POWERDROME | 64.90 |

| | |
|---|---|
| SUPERWONDERBOY IN MONSTER | 69.90 |
| SWORD OF TWIGLIGHT | 69.90 |
| TABLE TENNIS SIMULTAOR | 54.90 |
| TANK ATTACK | 64.90 |
| TEST DRIVE II | 69.90 |
| THE CYCLES | 64.90 |
| THE THIRD COURIER * | 64.90 |
| THE UNTOUCHABLES * | 69.90 |
| THEIR FINEST HOUR * | 79.90 |
| TIMES OF LORE | 69.90 |
| TOM + JERRY 2 | 64.90 |
| TOOBIN | 49.90 |
| TOWER OF BABEL * | 69.90 |
| TRACK ATTACK * | 64.90 |
| TRIAD | 74.90 |
| TRIAD II | 64.90 |
| TURBO OUTRUN | 69.90 |
| TV SPORTS FOOTBALL DTSCH | 74.90 |
| TWINWORLD | 69.90 |
| ULTIMA V * 2/90 | 79.90 |
| ULTIMATE GOLF * | 64.90 |
| UMS DTSCH | 64.90 |
| UMS SCENERY I | 34.90 |
| UMS SCENERY II | 34.90 |
| WARP | 54.90 |
| WATERLOO | 69.90 |
| WAYNE GRETZKY | 69.90 |
| WEIRD DREAMS | 74.90 |
| WINDWALKER * | 74.90 |
| WINGS OF FURY * | 49.90 |
| WINNERS COMPILATION | 79.90 |
| X-OUT | 59.90 |
| XENOMORPH * | 69.90 |
| XENON II | 69.90 |
| XENOPHOBE | 69.90 |

**ACHTUNG! FÜR VIELE AKTUELLE SPIELE HABEN WIR DEMO-VERSIONEN! Pro Stück 5.50 DM (für Clubmitglieder 3.50 DM)**

| | |
|---|---|
| EPOCH * | 69.90 |
| EUROPEAN SPACE SIMULATOR | 79.90 |
| F 16 COMBAT PILOT | 64.90 |
| F 16 FALCON DTSCH | 84.90 |
| F 16 FALCON MISSION DTSCH | 59.90 |
| F 19 STEALTH FIGHTER * | 79.90 |
| F 29 RETALIATOR * | 74.90 |
| FAERY TALE ADVENTURE | 59.90 |
| FALLEN ANGEL | 49.90 |
| FIENDISH FREDDY | 64.90 |
| FIGHTING SOCCER | 69.90 |
| FIRST PERSONAL PINBALL * | 64.90 |
| FLIGHTSIMULATOR II dtsch | 105.00 |
| FOOTBALLER OF THE YEAR 2 | 49.90 |
| FUGGER | 59.90 |
| FUTURE WARS | 69.90 |
| GALAXY FORCE | 64.90 |
| GAZZAS SUPER SOCCER | 64.90 |
| GHOSTBUSTERS 2 | 64.90 |
| GHOULS'N GHOSTS | 64.90 |
| GIANTS | 74.90 |
| GOLD OF THE AMERICAS | 69.90 |
| GOLDRUSH | 69.90 |
| GRAND OUVERT | 49.90 |
| GRAND PRIX CIRCUIT | 69.90 |
| GRAND PRIX MASTER | 49.90 |
| GREAT COURTS | 69.90 |
| GUNSHIP | 79.90 |
| HARD DRIVIN | 59.90 |
| HAWAIAN ODYSEE | 49.90 |
| HIGHLIGHTS | 59.90 |
| HILLSFAR | 64.90 |
| HONDA RVF DEUTSCH | 69.90 |
| HOSTAGES | 34.90 |
| HOUND OF SHADOW * | 69.90 |
| INDIANA JONES III | 69.90 |
| INDIANAPOLIS 500 * | 69.90 |
| INFESTATION * | 64.90 |
| INTERPHASE | 69.90 |
| IRON LORD | 69.90 |
| IT CAME F.THE DESERT 1MEG | 79.90 |
| KAISER | 109.00 |
| KEEF THE THIEF | 69.90 |
| KENNEDY APPROACH | 69.90 |
| KICKOFF | 49.90 |
| KICKOFF EXTRA TIME | 34.90 |
| KING ARTHUR | 69.90 |
| KINGDOM OF ENGLAND | 64.90 |
| KINGSQUEST I,II,III | 89.90 |
| KULT | 64.90 |
| LANCASTER | 59.90 |

| | |
|---|---|
| PRECIOUS METAL | 69.90 |
| PREMIER COLLECTION 2 | 79.90 |
| PRINCE * | 69.90 |
| PROMISED LANDS | 39.90 |
| QUEST FOR THE TIMEBIRD | 69.90 |
| RAINBOW WARRIOR | 64.90 |
| RALLEY CROSS * | 49.90 |
| RED LIGHTNING | 74.90 |
| RICK DANGEROUS | 64.90 |
| RINGS OF MEDUSA | 74.90 |
| ROCK & ROLL | 64.90 |
| RODEO GAMES | 69.90 |
| ROLLER COASTER RUMBLER | 54.90 |
| RUNNING MAN | 64.90 |
| SAFARI GUNS | 64.90 |
| SCENERY CALIFORNIA | 39.90 |
| SCENERY EUROP.CHALLENGE * | 39.90 |
| SCENERY MUSCLE CARS | 34.90 |
| SCENERY SUPERCARS | 39.90 |
| SEVEN GATES OF JAMBALA | 64.90 |
| SHADOW OF THE BEAST | 84.90 |
| SHINOBI | 49.90 |
| SHOOT EM UP | 74.90 |
| SHUFFLEPUCK CAFE | 64.90 |
| SIDMON (MUSIK) | 74.90 |
| SILENT SERVICE | 69.90 |
| SILKWORM | 54.90 |
| SIM CITY | 74.90 |
| SOCCER MANAGER PLUS | 49.90 |
| SPACE ACE | 99.00 |
| SPACE QUEST I | 69.90 |
| SPACE QUEST II | 69.90 |
| SPACE QUEST III | 89.90 |
| SPEEDBALL | 64.90 |
| STADT DER LÖWEN | 99.00 |
| STAR COMMAND | 74.90 |
| STARFLIGHT | 69.90 |
| STARTREK V * | 64.90 |
| STORMLORD | 49.90 |
| STUNT CAR RACER | 69.90 |
| SUPERCARS (GREMLIN) * | 49.90 |
| SUPERLEAGUE SOCCER | 64.90 |

## DEMOS

| | |
|---|---|
| BATTLECHESS DEMO | 5.50 |
| C LIGHT DEMO | 5.50 |
| CASTLE WARRIOR DEMO | 5.50 |
| CIRCUS ATRACTION DEMO | 5.50 |
| CLOWN O'MANIA DEMO | 5.50 |
| DRIVIN FORCE DEMO | 5.50 |
| DYTER 07 DEMO | 5.50 |
| FANTAVISION DEMO | 5.50 |
| FIENDISH FREDDY'S DEMO | 5.50 |
| GOLDEN GOBLINS SLIDE SHOW | 5.50 |
| GREAT COURTS DEMO | 5.50 |
| HOUND OF SHADOW DEMO | 5.50 |
| INFESTATION DEMO | 5.50 |
| INTERCEPTOR DEMO | 5.50 |
| JEANNE D'ARC DEMO | 5.50 |
| JET DEMO | 5.50 |
| LANCASTER DEMO | 5.50 |
| LEGEND OF FAERGAIL DEMO | 5.50 |
| OILIMPERIUM DEMO | 5.50 |
| PHARAOH DEMO | 5.50 |
| POPULOUS DEMO | 5.50 |
| POWERDROME DEMO | 5.50 |
| RALLY CROSS DEMO | 5.50 |
| ROCK'ROLL DEMO | 5.50 |
| SHADOW OF THE BEAST DEMO | 5.50 |
| SPACE ACE DEMO | 5.50 |
| STRYX DEMO | 5.50 |
| TENNIS CUP DEMO | 5.50 |
| X-OUT DEMO | 5.50 |
| XENOMORPH DEMO | 5.50 |

Clubunterlagen finden Sie in unserer kostenlosen Preisliste!

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Wußten Sie, daß wir ständig einige tausend Programme auf Lager haben? Oder daß bei uns der Versand abgeht wie die Post? Und das wir ganz Eilige auch per Eilpost beliefern? Das wir Reklamationen kulant und schnell behandeln?

**Probieren Sie uns mal!**

**VERSANDKOSTEN:**
Bei Rechnungssummen ab 140.00 DM
**versandkostenfreie Lieferung!**
4.00 DM pauschal bei Rechnungssummen zwischen 80.00 DM und 140.00 DM
6.00 DM pauschal bei Rechnungssummen bis 80.00 DM
**NEU! UPS-LIEFERUNG auf Anfrage!**
Eilpost und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Hallo, Freunde aus Bonn! Am 1.3.90 ist Eröffnung unserer Bonner JOYSOFT-Filiale. Und Ihr seid natürlich alle herzlich dazu eingeladen.




FILIALE DÜSSELDORF 1

**4000 D'dorf 1**, Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 - 36 44 45
Mo-Fr von 10 bis 18 Uhr 30, Mittwochs bis 14 Uhr,
Samstags bis 14 Uhr, langer Samstag bis 18 Uhr
Filialleitung: Beatrice Bürger




FILIALE KÖLN 1

**5000 Köln 1**, Mathiasstr. 24-26, Telefon 02 21 - 23 95 26
Mo-Fr von 10 bis 13 Uhr und von 14 bis 18 Uhr 30,
Samstags bis 14 Uhr, langer Samstag bis 16 Uhr
Filialleitung: Theo Hilgers

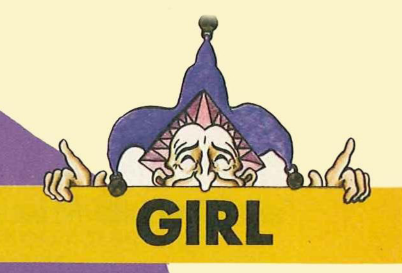



FILIALE KÖLN 41

***BLITZ -VERSAND und LADENVERKAUF***

**5000 Köln 41**, Gottesweg 157, Tel. 02 21 - 44 30 56
Mo-Fr von 10 bis 18 Uhr 30, Samstags bis 14 Uhr
Die freundlichen Leute an den Versand-Telefonen heißen:
**Gabi, Petra, Irena, Ulli, Biggi, Detlef, Raimund, Holger und Guido**

# HALLO MÄDELS!




**Diesmal möchte ich auch einmal Euch zu Wort kommen lassen. Na endlich, werden da manche vielleicht denken – und recht habt Ihr! Denn wozu schreibt Ihr so fleißig, wenn (außer mir) nie jemand erfährt, was Ihr zu sagen habt ...**

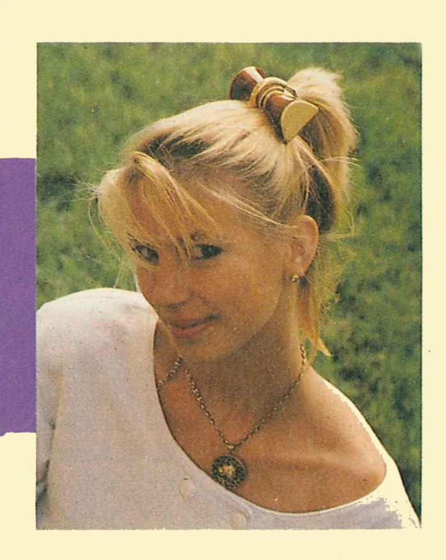
Kerstin Petersen aus Lütjenburg hat bereits einige Erfahrungen in Sachen „Bruder und Amiga" gemacht. Sie schreibt:
Viele Mädchen haben es anscheinend schwer, ihren Bruder davon zu überzeugen, daß auch sie Games laden und spielen (!) können. Glücklicherweise konnte ich meinem schon beweisen, daß ich – nachdem er es mir erklärt hatte – sowohl mit dem Amiga als auch mit den Spielen umgehen kann. Fazit: Ich darf sogar an seinen Amiga, auch wenn er *nicht* zu Hause ist. Und das sei Euch Jungs gesagt: Mit der Schwester mal Bubble Bobble zu spielen, bringt allemal mehr Spaß, als sich alleine R-Type oder etwas in der Art reinzuziehen!!!

Soviel dazu, etwas anders sieht es da bei Eva Höllinger aus Linz aus. Sie hat ihre Erfahrungen nicht mit dem Bruder, sondern mit ihren Söhnen gesammelt:
Ich gehöre zwar nicht mehr zu den jüngsten Amigianerinnen, aber auch für mich (42 Jahre, 2 Söhne, 8 u. 12 J.) ist der Amiga zur guten Freundin geworden. Obwohl ich mich hauptsächlich mit Text- und Datenverarbeitung beschäftige, kann es schon mal vorkommen, daß ich bei einem guten Game abends die Zeit übersehe und am nächsten Morgen mit dem typischen „zuviel Computergespielt"-Gesicht beim Frühstückmachen stehe. Doch wer mit seinem 12-jährigen um den Platz vor dem Compi kämpfen muß, dem kann es schon mal passieren, daß es auf einmal weit nach Mitternacht ist, bis man aufhört. (Anm: da geht es nicht nur Müttern so!) Was die Art der Spiele betrifft, bin ich auch Deiner Meinung (AJ 12/89). Obwohl auch ich mal gern ein gutes Action-Game spiele, daß dabei fast der Joystick glüht, mag ich doch Denk- oder Strategie-Spiele lieber.

Damit es nicht heißt, ich ließe mich bestechen und veröffentliche nur die positiven Briefe, hier also auch mal eine kritische (milde ausgedrückt) Zuschrift von Petra Brigitta Gebers aus Neumünster:
Eure Zeitschrift finde ich ja schon recht gut, was mich allerdings fast in den Wahnsinn treibt, ist die Girl-Seite. Ich denke, so etwas bewirkt eher das Gegenteil vom Erhofften. 84 Seiten und davon eine für Frauen, oder wie? Für Männer die interessanten Facts, Tricks und Kniffe, und für Frauen die Ecke zum Jammern und Lästern? Es gibt wohl nicht so viele Mädchen mit Computer wie Jungen, aber die, für die der Amiga zum Hobby geworden ist, sind auch in der Lage, eine passende Computerzeitung zu lesen. Und da die Geschmäcker nunmal verschieden sind, sollte es aber doch jedem überlassen sein, welche Sorte Spiel er bevorzugt. Mein Mann z.B. zwingt unseren Amiga oft, stundenlang Populous oder Ports of Call zu spielen, während ich oft mit großer Begeisterung die „Swinging Ataries" in Rocket Attack niederschieße (bin ich da jetzt auf meine primitive Ader gestoßen?).

Bevor ich nun zum letzten Brief für heute komme, kann ich mir eine kleine Bemerkung dazu natürlich nicht verkneifen: Ich glaube nicht, daß auf dieser Welt auch nur ein einziges Mädchen existiert, daß sich den Amiga Joker bloß wegen der Girl-Seite kauft. Das wäre ja nun wirklich idiotisch! Vielmehr möchte ich ein wenig hinter das Geheimnis kommen, weshalb noch immer viel zu wenig Frauen Interesse am Computer haben – Minderheiten müssen unterstützt werden, was aber noch lange nicht heißt, daß der Rest der Zeitschrift für die Jungs reserviert ist. Im Gegenteil, ich würde mich freuen, wenn z.B. auch Ihr Mädels mal ein paar Spieletips oder Lösungen einsenden würdet, oder Euch zahlreicher an den Preisausschreiben beteiligt...
Genug der Rechtfertigungen, kommen wir zum Schreiben von Monika Ginzer aus Landau:
Zuerst einmal ein Riesen-Kompliment an Eure Zeitschrift; und natürlich eins an die Girl-Seite. Manche (Männer) finden sie vielleicht überflüssig, aber andere (Frauen) finden sie bestimmt super! Ungläubigen Spötterblicken muß frau sich schon genug aussetzen, wenn man auch nur ein Game kaufen will und dabei zu verstehen gibt, daß es für einen selbst und kein Geschenk sein soll. Mitreden kann frau in Sachen Computer natürlich auch nicht – aber damit müssen wir wohl leben. (Anm: überhaupt nicht, das wollen wir ja ändern!) In jedem Fall tut es gut, daß da der Joker Verständnis hat und eine Seite für Girls einrichtet. Trotzdem hätte ich noch einen kleinen Kritikpunkt. Auch weibliche Computerfreaks würden sich sicherlich mehr über ein Game freuen, als über Make-Up oder dergleichen, aber sonst – toll, nur weiter so!

Den kleinen Verbesserungsvorschlag von Monika haben wir – logo – berücksichtigt: Unter allen Zuschriften, die ich erhalte, werden diesmal gleich drei Amiga-Games verlost! Also, meine Damen, ran an den Griffel oder den Drucker, auf Euren Beitrag wartet gespannt
Eure Brigitta

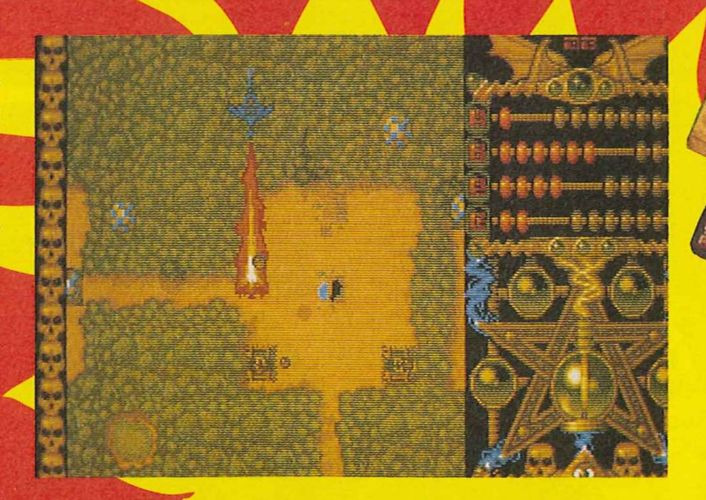


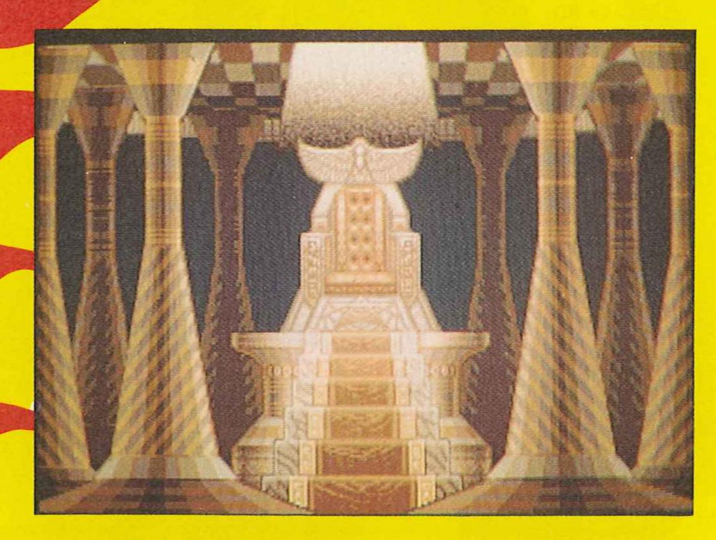
**Angesichts der opulenten Grafik wird sich manch einer zweifelnd fragen, ob das Spiel hält, was die schönen Bilder versprechen. Klare Antwort: Ja! Palace ist mit diesem Game eine faszinierende Mischung aus Strategie, Action und Handelssimulation gelungen!**

Dragon's Breath entführt uns in ein weit entferntes Land namens Anrea. Dort gibt es den sogenannten Zwergenberg, von dem bösartige Kräfte auszugehen scheinen: Während in den weiter entfernten Gebieten eitel Wonne und Reichtum herrschen, verkümmern die Ländereien in unmittelbarer Nähe des Berges. Die Legende besagt, daß im Thronsaal des großen Schlosses, hoch oben auf dem Zwergenberg, das Geheimnis der Unsterblichkeit verborgen sei. Was läge also näher, als einfach auf den Berg zu kraxeln und ins Schloß zu latschen, um die Sache einmal genauer unter die Lupe zu nehmen? Doch das haben sich die Programmierer von Palace etwas anders vorgestellt: Zugang zum Saal bekommt nur, wer zuvor die drei Bruchstücke eines Talismans in seinen Besitz gebracht hat. Und das ist wahrlich kein leichtes Unterfangen! Trotzdem machen sich drei finstere Figuren, nämlich Alchimist Bachim, Vampirlady Quered und die grüne Bestie Ametrin auf, um das Geheimnis zu lüften. Allerdings arbeiten sie nicht im Team – im Gegenteil, es sind erbitterte Feinde, die bei jeder Gelegenheit ihre Kampfdrachen auf die Hoheitsgebiete der anderen hetzen!

Zu Beginn wird entschieden, welche Charaktere vom Computer und welche von den Mitspielern geführt werden. Nebenbei bemerkt: Bei Bedarf steuert der Rechner auch alle drei Figuren. Egal welchen Modus man wählt, der Spielablauf selbst ändert sich dadurch nie. Abwechselnd treffen die drei in verschiedenen Menüs ihre Entscheidungen, die sich immer auf einen ganzen Monat beziehen. Sobald alle an der Reihe waren, wertet der Amiga die Eingaben aus, und die nächsten vier Wochen können unter den neuen Voraussetzungen in Angriff genommen werden. Am Monatsanfang erscheint eine Landkarte von Anrea; am unteren Bildschirmrand befinden sich die Icons von Bachim, Quered und Ametrin. Jeder der zweifelhaften Helden hat sein eigenes Schloß mit verschiedenen (Aktions-) Räumen: Einen Lageüberblick verschaffen sich die „Drachenmeister" z.B. in ihrer Bibliothek. In einem grünen Buch sind alle monatlichen Ausgaben, wie Steuern oder Einkäufe beim Händler, vermerkt. Außerdem findet man darin die Aufenthaltsorte der eigenen Drachen und der gefundenen Talismanstücke. Das „Buch der Entscheidungen" beschreibt alle Aktionen, die der Spieler vornimmt. Dazu gehören die Schlachten in feindlichen Gebieten, sowie deren Eroberung. Es werden auch Geiselnahmen und die Gründung oder Zerstörung von Dörfern niedergeschrieben. Im „Buch der Vorräte" sind alle alchimistischen Substanzen aufgeführt, die ein zünftiger Drachenmeister zum Erstellen magischer Sprüche benötigt. Magie bringt mehr Geld auf's Konto, macht die Drachen stärker und ist überhaupt unverzichtbar im Lande Anrea.

Um an die Teile des Talismans zu gelangen, muß man Ländereien erobern und besetzen. Dies geschieht nicht mit schwerterschwingenden Armeen, sondern mit Hilfe besagter Drachen. Jeden Monat kann man den Zustand seiner Kampftiere überprüfen und ihre Eigenschaften (Weisheit, Sehkraft, Stärke, Alter, Gesundheit













# DRAGON'S BREATH



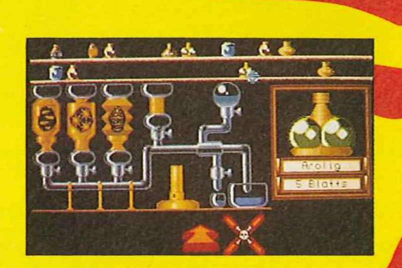
**Der Amiga Joker meint:** Dragon's Breath ist ein echter Geniestreich: überzeugend in jeder Beziehung!















und Geschwindigkeit) durch magische Sprüche weiter hochpäppeln. Zu Anfang muß man mit einem windigen Feuerspeier auskommen, da man von den Biestern aber nie genug haben kann, ist es ratsam, in der Brutkammer ständig neue Dracheneier auszubrüten. Auch hier sorgen wieder Zaubersprüche für eine möglichst rationelle Aufzucht der Lindwurm-Babies. Die Magie ist allerdings recht schwer zu erlernen, in einem beigepackten, 10seitigen Heftchen wird diese Kunst erläutert. Zunächst muß man die richtigen Zutaten beim Händler kaufen; dann mischt man das Zeug im Labor, und wenn alles geklappt hat, kann man die Zaubersprüche schließlich auch anwenden.

Die Eroberung von Dörfern findet in einer feschen Actionsequenz statt: Dazu fliegt man mit einem feuerspeienden Drachen über das gewünschte Dorf und heizt den Bewohnern kräftig ein. Für jedes eroberte Dorf oder Land erhält man von den unterjochten Einwohnern Steuern. Mit dem Geld läßt man die Brutmaschine für weitere Drachen laufen und kauft neue Kräuter für die Zaubersprüche.

Es dürfte wohl bereits klargeworden sein, daß es sich bei Dragon's Breath um ein äußerst aufwendiges Game handelt. Der Spieler hat unheimlich viele Möglichkeiten, in den verschiedenen Menüs Aktionen einzuleiten. Trotz des komplexen Spielablaufs ist die Grafik an keiner Stelle fad – Palace hat sich schon mächtig ins Zeug gelegt! Alle Menüs, die Landschaften, ja eigentlich alle vorkommenden Bilder werden in sehr eindrucksvollen Grafiken präsentiert. Auch über den Sound kann man nicht meckern. Die meisten Pluspunkte gibt's aber für das gelungene Spielkonzept: Man betätigt sich als umsichtiger Kaufmann, magischer Chemiker und Ersatz-Mutti für den Drachennachwuchs und muß ganz nebenbei noch Länder erobern – natürlich möglichst Gebiete, in denen ein Bruchstück des Talismans versteckt ist! Fans von komplexen Fantasyspielen dürfen Dragon's Breath also auf keinen Fall versäumen: Es ist einfach zauberhaft! (Carsten Borgmeier)



**Dragon's Breath**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 92% |
| **Sound:** | 78% |
| **Handhabung:** | 72% |
| **Spielidee:** | 95% |
| **Dauerspaß:** | 85% |
| **Preis/Leistung:** | 84% |
| **Red. Urteil:** | 87% |

**Für Fortgeschrittene**
**Preis:** ca. 84,– DM
**Hersteller:** Palace Software
**Bezug:** Gamesworld

**Spezialität:** Das Game ist komplett in deutsch, um reinzukommen braucht man ein Codewort aus der Anleitung. Ein Zweitlaufwerk wird unterstützt.

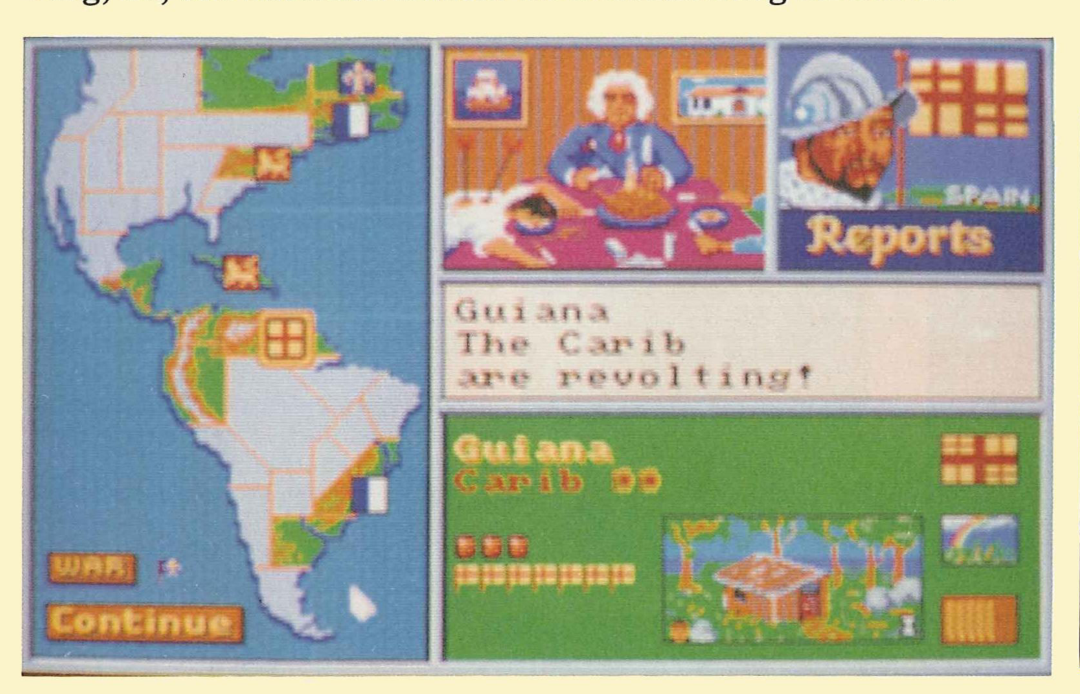
HIT




# GOLD of the Americas

Die neue Welt
ist noch zu haben...

**Als Strategie-Fan bekommt man in letzter Zeit immer häufiger Nachhilfestunden in Geschichte aufgebrummt. Diesmal steht zur Abwechslung nicht Napoleon auf dem Stundenplan, sondern die Unterjochung und Ausbeutung der amerikanischen Urbevölkerung, äh, soll natürlich heißen: die Kolonisierung Amerikas!**




**Die Einheimischen sind von den neuen Kolonialherren oft gar nicht begeistert – Recht haben sie!**

**Gold**
**of the Americas**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 63% |
| **Sound:** | 61% |
| **Handhabung:** | 69% |
| **Spielidee:** | 72% |
| **Dauerspaß:** | 73% |
| **Preis/Leistung:** | 62% |
| **Red. Urteil:** | 69% |

**Variabel**
**Preis:** ca. 84,– DM
**Hersteller:** SSG
**Bezug:** CSJ Computersoft

**Spezialität:** Das Game ist komplett in Englisch, hat eine Save-Option und keinen Kopierschutz.

Die vier ursprünglich beteiligten Nationen (Spanien, Portugal, Frankreich und England) bilden denn auch die Spielparteien bei Gold of the Americas. Sofern deren Parts vom Computer übernommen werden, kann man ihre Spielstärke (in drei Stufen) einstellen. Gespielt werden 30 Runden zu jeweils zehn Jahren, sprich von 1500 bis 1800 A.D. Anfangs ist man erst einmal damit beschäftigt, die ins Auge gefaßten Gebiete zu „entdecken", zu erforschen und schließlich zu besiedeln. Allzulange bleibt man dabei aber nicht ungestört, dafür sorgen neben Indianern und Piraten vor allem die lieben Kollegen: Sobald die letzten weißen Flecken auf der Landkarte verschwunden sind, verwandelt sich das Ganze immer mehr in einen Verteilungskampf „jeder gegen jeden". Am Ende eines Jahrzehnts werden die ausgeführten bzw. erlittenen Aktionen ausgewertet, also wieviele Schiffe verloren/versenkt, wieviele Raubzüge mit welchem Ergebnis ausgeführt wurden, erzielte Einnahmen etc.. Anschließend hat die mit Abstand unangenehmste Figur des Games ihren Auftritt – der königliche Steuereinnehmer. Dessen wahrhaft feudale Forderungen sind mit dem Ausdruck „Erdrosselungssteuer" nur unzureichend umschrieben! Wie gut, daß die Programmierer für solche Fälle einen Geheimfond eingebaut haben, der den Spieler oftmals vor der kompletten Verarmung bewahrt. Aber „Steuerhinterziehung" ist (wie im richtigen Leben auch) stets mit Vorsicht zu genießen: Wer den Fiskus vergrätzt, muß damit rechnen, daß die Sendung von Truppen oder Schiffen drastisch gekürzt wird!

An Grafik ist zwar nicht übermäßig viel geboten, das Vorhandene ist dafür aber schön bunt. Der linke Teil des Screens zeigt die Landkarte mit den kolonisierten Gebieten, rechts ist die „Kommandozentrale & Kommunikationseinheit". Gesteuert wird mit der Maus und nur mit der Maus; die Bedienung ist im Prinzip problemlos, hat aber ihre Tücken. Klickt man ein Icon an und verschiebt das angewählte Symbol auf dem direktesten Weg nach links zur Landkarte, passiert es leicht, daß dabei „überfahrene" Icons angesprochen werden. Soundmäßig gibt's nicht allzuviel zu hören, beim Besitzwechsel oder Unabhängigwerden einer Kolonie ertönen jedesmal kurze, aber nette Musik-Häppchen.

Gold of the Americas ist ein hübsches, kleines Strategiespielchen, das eher durch geradlinigen Spielablauf denn durch übermäßige Komplexität besticht. Eine gute Empfehlung für Genre-Einsteiger, besonders wenn menschliche Spielpartner zur Hand sind – dann sind einige Stunden unterhaltsames Kolonial-Gerangel garantiert! (wh)

# ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

| | | | |
|---|---|---|---|
| 20000 Meilen unter dem Meer | L | - | - |
| Ace 2 | - | - | A |
| Adventure of Link (Zelda II) | - | P | - |
| Alternate Reality - City | - | P | A |
| Alternate Reality - Dungeon | L | - | - |
| Auto Duel | L | - | - |
| Balance of Power 1990 ed. | - | - | A |
| Bard's Tale I oder II | L | P | - |
| Bard's Tale III | L | P | A |
| Battle of Antietam | - | - | A |
| Battle Hawks 1942 | - | - | A |
| Battle Tech | L | P | A |
| Battles of Napoleon | - | - | A |
| Bismarck | - | - | A |
| Black Cauldron | L | - | - |
| Bubble Ghost | - | P | - |
| Carrier Command | L | - | - |
| Chaos Strikes Back | - | - | A |
| Chrono Quest | L | - | - |
| Curse of the Azure Bonds | L | P | - |
| Day of the Viper | L | P | - |
| Deathlord | - | P | A |
| Defender of the Crown | - | - | A |
| Deja Vu (Amiga/ST) | L | - | - |
| Deja Vu II | L | - | - |
| Demon's Winter | - | - | A |
| Dev Con 5 | - | - | A |
| Digi View Gold Version 3.0 | - | - | A |
| Dos-2-Dos | - | - | A |
| Dragon's Lair (Amiga) | L | - | - |
| Dragon Wars | - | - | A |
| Dungeon Master | L | P | A |
| Elite | L | - | A |
| Emperor of the Mines | L | - | - |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Europe Ablaze | - | - | A |
| F-14 Tomcat | - | - | A |
| F-15 Strike Eagle II | - | - | A |
| Faery Tale Adventure | L | - | - |
| Fire Brigade | - | - | A |
| Fish | L | - | - |
| Flight Simulator III | - | - | A |
| Galdregon's Domain | - | - | A |
| Gato | - | - | A |
| Germany 1985 | - | - | A |
| Gettysburg | - | - | A |
| Goldrush | L | P | A |
| Guild of Thieves | L | - | - |
| Gunship | - | - | A |
| Hellowoon | L | - | - |
| Hero's Quest | L | P | A |
| Hillsfar | - | - | A |
| Imperium Galactum | - | - | A |
| Indiana Jones III | L | P | - |
| Jet | - | - | A |
| Kampfgruppe | - | - | A |
| Keef the Thief | - | - | A |
| King Arthur | L | - | - |
| Kingdoms of England | - | - | A |
| King's Quest I | L | P | A |
| King's Quest II | L | P | A |
| King's Quest III | L | P | A |
| King's Quest IV | L | P | A |
| Kult | L | - | - |
| Last Ninja | - | - | A |
| Last Ninja II | - | - | A |
| Leisure Suit Larry I | L | P | A |
| Leisure Suit Larry II | L | P | A |
| Leisure Suit Larry III | L | P | A |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Lucky Luke | L | - | - |
| Lurking Horror | L | - | - |
| Manhunter New York | L | P | A |
| Manhunter San Francisco | L | P | A |
| Maniac Mansion | L | P | - |
| Mars Saga | L | P | A |
| Mewilo | L | - | - |
| Might & Magic | - | - | A |
| Millenium 2.2 | L | - | - |
| Miracle Warriors | - | - | A |
| Mortville Manor | L | - | - |
| Navcom 6 | - | - | A |
| Navy Seal | - | - | A |
| Neuromancer | L | P | - |
| North american civil war II | - | - | A |
| Ooze | L | P | - |
| Op. Marketgarden | - | - | A |
| Panzer Strike | - | - | A |
| Pawn | L | - | - |
| Phanthasie III | L | - | - |
| Phantasy Star | L | - | A |
| Pirates | L | - | A |
| Platoon | - | P | - |
| Police Quest I oder II | L | - | A |
| Pool of Radiance | L | P | A |
| Pool of Rad. Adv. Journal | - | - | A |
| Populous | L | - | A |
| Ports of Call | L | P | - |
| President is Missing | - | - | A |
| Project Firestart | L | - | A |
| Questron II | L | P | - |
| Reach for the Stars | - | - | A |
| Red Lightning | L | - | A |
| Red Storm Rising | - | - | A |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Robox | L | P | - |
| Rommel | - | - | A |
| Russia | - | - | A |
| Sentinel (Firebird) | - | - | A |
| Sentinel Worlds I | - | - | A |
| Sentinel Worlds I Paragraphs | - | - | A |
| Sex Vixens from Space | L | - | - |
| Shadow of the Beast | L | P | - |
| Shadowgate | L | - | - |
| Shogun | L | P | - |
| Space Ace | L | - | - |
| Space Quest I, II oder III | L | P | A |
| Stadt der Löwen | L | - | - |
| Star Command | L | - | A |
| Star Trek V | - | - | A |
| Starglider I oder II | - | - | A |
| Stealth Fighter | - | - | A |
| Steel Thunder | - | - | A |
| Stellar Crusade | - | - | A |
| Storm across Europe | - | - | A |
| Sub Battle Simulator | - | - | A |
| Sword of Aragon | - | - | A |
| Tetris | - | - | A |
| Ultima I oder II | - | - | A |
| Ultima III, IV oder V | L | P | A |
| Uninvited | L | - | - |
| Up Periscope | - | - | A |
| Warship | - | - | A |
| Wasteland | L | - | A |
| Wasteland Paragraphs | - | - | A |
| Wizard's Crown | - | - | A |
| Zack Mc.Kracken | L | P | A |
| Zork I | L | - | - |

# DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch)

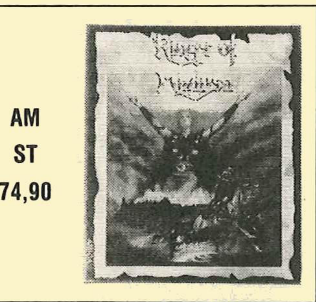
| | | |
|---|---|---|
| 4. Kaiser | AM | 119,90 |
| 5. Maniac Mansion | AM ST | 69,90 |
| 6. Sim City | 64<br>AM | 44,90<br>89,90 |
| 7. Iron Lord | AM ST | 79,90 |
| 8. Populous Prom. Lands | AM ST | 29,90 |
| 9. Space Ace | AM | 114,90 |
| 10. Star Flight | AM PC | 89,90 |

AM
ST
74,90



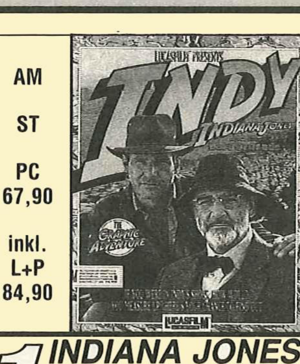
3 DRAKKHEN

AM
ST
74,90

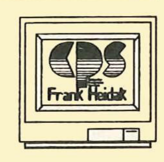


2 RINGS OF MEDUSA

AM
ST
PC
67,90
inkl.
L+P
84,90




1 INDIANA JONES (LUKASFILM)







## DEUTSCHE ANWENDER- UND LERNSOFTWARE

| | | | |
|---|---|---|---|
| Autokosten | 98,00 | Englisch I | 44,90 |
| Audiomaster II stereo | 139,00 | Geographie I oder II | 44,90 |
| Aztec C Professional | 298,00 | Lotto | 49,00 |
| Aztec C Developer | 428,00 | Mathematik I oder II | 44,90 |
| Buchhalter/K | 348,00 | Physik I | 44,90 |
| Buchhalter/K Demoversion | 25,00 | Optivision RGB-Splitter | 298,00 |
| Deluxe Paint III | 239,00 | Sid-Mon | 84,90 |
| Devpac Ass. V2.0 | 139,00 | Turbo Print II | 88,00 |
| Digi View Gold 4.0 | 345,00 | X-Copy II | 44,90 |
| Documentum V1.0 | 139,00 | X-Copy II incl. Hardware | 69,90 |

## PD-Classics (Amiga) *ausgewählte Public Domain selbststartend & virusfrei*

| Spiele | | | |
|---|---|---|---|
| Ahoi! | 10,00 | Stoneage | 10,00 |
| Atlantis | 10,00 | Tennis (1 Megabyte) | 10,00 |
| Billard | 10,00 | Tiles | 10,00 |
| Broker | 10,00 | Walker Demo (jetzt 1 MB) | 5,00 |
| Chess 2.0/Move | 10,00 | Werner-Flaschbier | 10,00 |
| DGDB | 10,00 | | |
| Jump and Run | 10,00 | **Anwendungen** | |
| Mad Factory/Q-Ball | 10,00 | Analytic Calc. (englisch) | 10,00 |
| Move/Chess 2.0 | 10,00 | Antivirus-Disk spezial | 10,00 |
| Peters Quest | 10,00 | Bundesliga | 10,00 |
| Quizmaster | 10,00 | DisKey | 10,00 |
| Risk/Kaiser II (2 Disk) | 25,00 | Jazzbench | 10,00 |
| Space Ace Demo | 5,00 | Label V2.0 | 10,00 |
| Star Trek (3 Disk, 1 MB) | 20,00 | M.S. Text | 10,00 |
| Star Trek neue Abenteuer | | Maschinenschreibkurs | 10,00 |
| (dt. Anl./512 KB/2 Disks) | 15,00 | Wizard of Sound (2 Disk) | 15,00 |
| Steinschlag | 10,00 | R.O.M. (Mathematik) | 10,00 |

## MAN SPRICHT DEUTSH

(Programme mit deutscher Anleitung)

| | | | |
|---|---|---|---|
| Balance of Power 1990 Edition | 84,90 | Iron Lord | 79,90 |
| Batman – The Movie | 77,90 | It came from the Desert | 84,90 |
| Battle Chess | 84,90 | Kaiser (mit Spielbrett) | 119,90 |
| Battle Hawks 1942 | 69,90 | Keef the Thief | 89,90 |
| Battletech | 89,90 | Kick Off | 49,90 |
| Bloodwych | 74,90 | Kick Off extra time | 29,90 |
| Bloodwych Data Disk | 49,90 | Kingdoms of England | 79,90 |
| Bodo Illgner's Super Soccer | 74,90 | Kreuz As | 39,90 |
| Bomber | 89,90 | Kult | 64,90 |
| Bundesliga Manager | 54,90 | Legend of Djel | 59,90 |
| Demon's Winter | 79,90 | Microprose Soccer | 64,90 |
| Drachen Von Laas | 74,90 | North and South | 74,90 |
| Dragons of Flame | 74,90 | Ooze 2.0 | 74,90 |
| Drakkhen | 74,90 | Pharao | 74,90 |
| Dungeon Master | 74,90 | Populous | 74,90 |
| Elite | 79,90 | Reach for the Stars | 89,90 |
| Emperor Of The Mines | 74,90 | Red Lightning | 89,90 |
| European Space Simulator | 74,90 | Rings of Medusa | 74,90 |
| F-16 Combat Pilot | 79,90 | Rock 'n Roll | 64,90 |
| F-16 Falcon | 79,90 | Shadow Of The Beast | 99,90 |
| F-16 Falcon Mission Disk | 64,90 | Sleeping Gods Lie | 79,90 |
| F-29 Retaliator | 79,90 | Star Command | 94,90 |
| Flightsimulator II | 94,90 | Starflight | 89,90 |
| F.O.F.T. | 89,90 | Stellar Crusade | 109,90 |
| Fugger | 59,90 | Stunt Car Racers | 74,90 |
| Future Wars | 74,90 | Super Wonderboy in Monsterland | 74,90 |
| Galdregon's Domain | 79,90 | Swords of Twilight | 79,90 |
| Genius | 69,90 | Table Tennis | 54,90 |
| Grand Overt (Skat) | 44,90 | Twin Worlds | 74,90 |
| Great Courts | 79,90 | Time | 79,90 |
| Gunship | 79,90 | Ultima III | 99,90 |
| Hanse | 79,90 | Ultima IV | 99,90 |
| Hard Drivin' | 59,90 | Xenon II – Megablast | 74,90 |
| Indiana Jones III (Action) | 64,90 | Zak Mc Kracken | 64,90 |

## Zubehör

| | |
|---|---|
| **Nordic Power Modul für A500 u. A1000**<br>erster Amiga Freezer | **198,00** |
| **512 KB Speichererweiterung für A500**<br>abschaltbar, mit Uhr, Megabit-Chips | **229,00** |
| **Kickstart-Umschaltungen 1.2 oder 1.3**<br>ROM-ROM Platine - auch für A500 mit big fat Agnus | **119,90** |
| **Hardware-Virusprotector**<br>schützt vor heimlichen Schreibzugriffen | **39,90** |
| **3,5 Zoll Laufwerk extern**<br>abschaltbar, durchgeschleifter Bus | **269,00** |
| **5,25 Zoll Laufwerk extern**<br>abschaltbar, durchgeschleifter Bus | **339,00** |
| **Leerdisketten No Name 3,5 Zoll** 10 Stück<br>double sided double density | **15,90** |
| **Leerdisketten No Name 5,25 Zoll** 10 Stück<br>double sided double density | **5,90** |

**Natürlich gibt es auf unsere No Name Disketten volle Garantie!**

## *Nordic Power Cartridge - Der erste Freezer für Amiga*

Programme an beliebiger Stelle anhalten • Abspeichern von beliebigen Spielständen • Erstellen von Trainern für alle Spiele • Jederzeit Ausdruck der schönsten Grafiken • Einfach einstecken, kein Löten erforderlich

***Bestellen Sie jetzt*** ***DM 198,00***

| | *Spielprogramm inkl. Lösung und deutscher Bedienungsanleitung* |
|---|---|
| *Goldrush* | *99,90* |
| *King's Quest I* | *39,90* |
| *King's Quest II* | *39,90* |
| *King's Quest III* | *39,90* |
| *King's Quest Triplepack (I, II u. III* | *99,90* |
| *Leisure Suit Larry I* | *79,90* |
| *Leisure Suit Larry II (auch für 512 KB)* | *99,90* |
| *Leisure Suit Larry Doppelpack (I und II)* | *154,90* |
| *Manhunter New York* | *99,90* |
| *Police Quest I* | *79,90* |
| *Space Quest I* | *99,90* |
| *Space Quest II* | *99,90* |
| *Space Quest III (auch 512 KB)* | *99,90* |
| *Space Quest Tripelpack (I–III)* | *259,90* |

## Trainerdisketten

*(wenn sonst nichts mehr hilft)*

| | |
|---|---|
| Bard's Tale I | 15,00 |
| Bard's Tale II | 15,00 |
| Dragon's Lair | 15,00 |

### *Ärger mit defekter Software?*

Wir schaffen Abhilfe. Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den „Software-Test", und für einen Kostenbeitrag von DM 5,– pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

## Sonderangebote

| | | | |
|---|---|---|---|
| Amiga Power Pack (3 Disk) | D 29,90 | Oil Imperium | D 49,90 |
| | | Phantasie III | 39,90 |
| Arctic Fox | D 39,90 | Plutos | 19,90 |
| Bard's Tale I | D 39,90 | Populous Promised Lands | D 29,90 |
| Clever & Smart | D 24,90 | | |
| Eye | D 19,90 | Roadwar Europe | 39,90 |
| Fireblaster | D 19,90 | Roadwars | D 24,90 |
| Flight Path 737 | D 19,90 | Seconds Out | 19,90 |
| Frostbyte | D 19,90 | Skyblaster (3 D) | D 19,90 |
| Goldrunner | D 29,90 | Slaygon | 29,90 |
| Hostages | D 39,90 | Space Station | D 19,90 |
| Kick Off | D 49,90 | Spitting Image | D 24,90 |
| Kick Off Extra Time | D 29,90 | Starways | D 19,90 |
| King's Quest I | 29,90 | Super Six (4 Disk) | D 39,90 |
| King's Quest II | 29,90 | War Zone | D 19,90 |
| Kreuz As | D 39,90 | Warlok's Quest (ASM-Hit) | D 29,90 |
| Marble Madness | D 39,90 | | |
| Mercenary Comp. | D 39,90 | Whirlygig | D 14,90 |
| Ogre | 29,90 | Zero Gravity | D 24,90 |

## *Preise für Lösungshilfen:*

KOMPLETTLÖSUNGEN: .................................. 15,— DM
LAGEPLÄNE: .................................. 15,— DM
DEUTSCHE ANLEITUNGEN: .................................. 25,— DM

| zuzügl. Vers.-Kosten für | Lösungshilfen | Spiele/Zub. |
|---|---|---|
| Vorkasse Verr.-Scheck | 3,50 DM | 6,50 DM |
| Nachnahme Inland | 6,50 DM | 9,— DM |
| Nachnahme Ausland | 10,— DM | 13,— DM |
| **Versandkostenfrei ab:** | **45,—** | **99,— DM** |

Hiermit bestelle ich
..................................................
❑ Komplettlösung ❑ Software-Test
❑ Plan/Pläne ❑ Programmbestellung
❑ deutsche Anleitung ❑ Zubehör

**Auftraggeber**
Name: ..................................................
Straße: ..................................................
Wohnort: ..................................................
Telefon: ..................................................
Computer: ..................................................

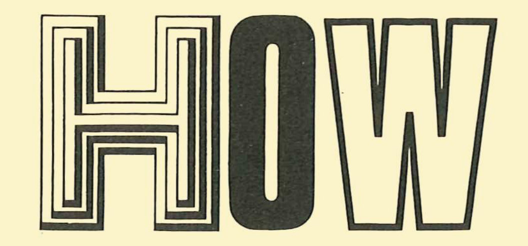
**Computer-Programmservice Frank Heidak,**
Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel. 0221/407447

**COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE Frank Heidak**
**Franzstr. 7, 5000 Köln 41**

*Unsere Bestell-Leitungen:*
02 21/40 68 88 — 02 21/40 74 47
02 21/40 17 80

**NEU**
*Faxen Sie uns an:*
02 21/40 19 89

# KNOW HOW



**Hey, Ihr seid ja wirklich fleißig! Jeden Tag geht eine wahre Flut von Tips bei uns ein – Gott sei Dank, muß man da sagen, denn unser Know-How lebt ja von Euch! Also, nur weiter so, und wenn gerade *Dein* Tip heute nicht dabei ist . . . nicht aufgeben, vielleicht klappt's ja beim nächsten Mal!**

**Maniac Mansion (Komplettlösung)**

Diese tolle Lösung kommt von Michael Geuting aus Bocholt. Herzlichen Dank, und schon geht's los:
Bei diesem Spiel hängt der Lösungsweg nicht zuletzt von den Personen ab, die man zu Beginn wählt. Wir bitten also mal Syd und Bernard um ihre Hilfe. Dave stellt man an den Briefkasten. Wenn es klingelt, muß Dave sofort das Paket nehmen und öffnen. Bernard öffnet die Haustüre mit dem Schlüssel, der unter der Fußmatte liegt. Danach baut er im Wohnzimmer aus dem alten Radio die Röhre aus. Er geht vor die Kellertüre, und Syd drückt den rechten Knauf. Bernard macht Licht im Keller und steckt den silbernen Schlüssel ein. Er geht in die Küche und lockt Edna vorsichtig heraus oder läßt sich fangen. Syd nimmt aus dem Kühlschrank in der Küche Pepsi und Käse mit, aus dem Abstellraum Krug und Fruchtsäfte und aus dem Malerzimmer Wachsfrüchte und den Farbentferner. Er geht ins 2. Stockwerk und gibt dem Tentakel zuerst die Früchte, dann den Saft. Im Zimmer mit dem Funkgerät klettert er die Leiter hoch, steckt die Schallplatte und den gelben Schlüssel ein und geht in die Bibliothek, wo er hinter dem losen Brett eine leere Kasette findet. Im Musikraum legt er Platte und Kasette auf und schaltet beide Geräte ein. Sobald die Vase kaputt ist, kann er beides wieder ausschalten und die nun bespielte Kasette wieder mitnehmen. Im Wohnzimmer in dem Schrank, auf dem der Radio steht, befindet sich ein Recorder, in den er die Kasette einlegt. Siehe da, eine Lampe fällt zu Boden, der Recorder wird abgestellt, und in den Scherben des Leuchters findet sich ein rostiger Schlüssel für den Kerker. Syd gibt Bernard den Krug, Bernard öffnet im Abstellraum mit dem silbernen Schlüssel die Stahltür, das Glas wird mit dem radioaktiven Wasser aus dem Schwimmbecken gefüllt. Bernard wartet an der Leiter, Syd trainiert oben im Wissenschaftsraum am Kraft-O-Mat. Er geht vor die Haustüre, entfernt links davon die Sträucher und öffnet das dahinterliegende Gitter. Er dreht den Haupthahn auf, und nun ist Eile angesagt. Bernard springt schnell ins Becken, nimmt Radio und Schlüssel mit und rast wieder heraus. Syd muß jetzt unbedingt den Hahn wieder zudrehen. Im Radio findet Bernard Batterien. Syd nimmt die Taschenlampe aus der Küche, geht zum Becken und öffnet das Tor, dahinter das Garagentor. Mit dem gelben Schlüssel wird der Kofferraum geöffnet. Syd nimmt Werkzeuge und Wasserkran mit. Er gibt Bernard das Werkzeug, die Taschenlampe, den Farbentferner, die Pepsi und das Wasserglas. Beide gehen in die Diele. Bernard läßt Syd in den Keller gehen und geht selbst nach oben, baut die Röhre ins Funkgerät ein und wählt die Nummer vom Poster, den er vorher gelesen hat. Nach Erscheinen der Polizei geht Syd in den Kerker und steckt die Polizeimarke ein. Im Keller öffnet er den Sicherungskasten. Bernard geht ins Pflanzenzimmer und entfernt den Farbfleck an der Wand. Er öffnet die Tür, gibt der Pflanze erst das Wasser, dann die Pepsi. Nun ab durch die Tür und die Taschenlampe eingeschaltet! Syd schaltet den Strom ab, Bernard repariert schnell (!) die Leitung mit dem Werkzeug. Wenn das Tentakel erscheint, muß Syd ihm die Polizeimarke zeigen und schnell den Strom wieder einschalten. Dave stellt sich vor Ednas Tür. Bernard repariert in der Bibliothek das Telefon, Syd geht an der Kraft-Maschine vorbei ins Bad und montiert den Wasserhahn. Er stellt das Wasser an und wählt die Nummer, die hinter der Mumie sichtbar wird. Dave betritt Ednas Zimmer, steckt den kleinen Schlüssel ein und geht schnell nach oben. Er macht Licht und öffnet das Bild. Syd wartet im Wissenschaftsraum. Bernard klingelt an der Haustüre. Sobald Ed unten ist, geht Syd in Eds Zimmer, nimmt Hamster und Card-Key mit, öffnet das Sparschwein und steckt alle Münzen ein. Rasch eilt er aus dem Raum. Im Pflanzenzimmer klettert er die Pflanze hoch, steckt eine Münze in den Schlitz und drückt den rechten Knopf. Vorgang wiederholen! Sieht man nun durchs Teleskop, so wird die Safenummer sichtbar, und Dave kann den Tresor öffnen und den Umschlag herausnehmen. Er wartet, und Bernard telefoniert erneut, wobei ihm Syd zuvor die Tür öffnen muß. Während des Telefonats verläßt Dave Ednas Zimmer. Dave läßt sich von Bernard den Krug geben und füllt ihn in der Küche (nicht im Becken!!). Dann steckt er Krug und Umschlag in die Mikrowelle und schaltet ein. Der Umschlag kann jetzt geöffnet werden, und man findet eine Münze. Diese wird in den Meteor-Mess-Automaten gesteckt, eine der drei Highscore-Nummern ist der Code für die große Labortüre. Mit dem kleinen Schlüssel kann der Automat geöffnet werden. Dave bekommt von Syd und Bernard alle Schlüssel und den Card-Key, geht in den Keller, betritt den Kerker und öffnet die beiden Schlösser mit dem glänzenden Schlüssel. Die Codenummer wird eingegeben, und Dave betritt das Labor. Er geht einen Raum weiter, zieht sich mit der Münze eine frische Pepsi und trinkt sie. In dem Spind findet er einen Strahlenanzug und zieht ihn an. Mit dem Card-Key gelangt er in den nächsten Raum. Hebel ausschalten und Meteor einstecken! Nun bleiben nur noch 2 Minuten, also schnell ab durch die nächste Tür, Meteor in den Kofferraum stecken, Motor mit dem gelben Schlüssel anlassen und . . . ENDE
Je nachdem, welche Personen man wählt, unterscheiden sich die Lösungen in kleinen Punkten. Hier also noch einige Ergänzungen:
Michael: Beim Klingeln Paket annehmen, es öffnen und Weird Ed geben! Vor

dem Haus findet man einen unentwickelten Film. Bei dem Versuch, im Abstellraum die Entwickler-Flasche zu nehmen, geht sie zu Bruch, man findet den Entwickler aber im Keller beim Wasserhaupthahn wieder. Mit Hilfe des Schwammes aus dem Badezimmer kann man ihn aufsaugen. Im Fotolabor schaltet man die rote Lampe ein, benutzt den Schwamm mit dem Tablett, dann den Film mit dem Tablett. Die fertigen Fotos gibt man Ed, und schon ist er auf unserer Seite.
Wendy: In Doktor Freds Arbeitszimmer Licht machen, Manuskript aus der Schublade nehmen und im Pflanzenzimmer mit der Schreibmaschine bearbeiten! Im Musikraum TV-Sendung ansehen, dann den Briefumschlag mit der Schreibmaschine beschriften und mit Wasser erhitzen (s.o.). Manuskript in den Briefumschlag stecken, frankieren nicht vergessen, und den Umschlag in den Briefkasten vor dem Haus geben. Fähnchen hochstellen! Nach ca. 15 Minuten klingelt es, dann nimmt man den Vertrag aus dem Briefkasten und gibt ihn am Ende des Spiels dem lila Tentakel im Labor.
Razor und/oder Syd: Rostigen Schlüssel einstecken, Kasette aus dem Recorder nehmen und im Musikraum auflegen. Recorder anstellen und Klavier spielen. Recorder abstellen, Kasette mitnehmen und sie dem grünen Tentakel im oberen Musikraum geben. Demo-Kasette mitnehmen! Kasette in Briefumschlag stecken und abschicken (s.o.). Den Vertrag erhält diesmal das grüne Tentakel, und es gesellt sich zu uns.
Bernard: Die Röhre wird von Bernard ins Funkgerät eingebaut. Wenn die innere Labortüre offen ist, Polizei anfunken. Nach 5 Minuten nimmt man die Polizeimarke aus dem Kerker mit und zeigt sie dem Tentakel im Labor. Hebel hochziehen, und das war's.
Allgemeine Tips: Wird der Wasserhaupthahn geschlossen, darf niemand mehr im Wasser sein. Dem grünen Tentakel darf man keine fremden Verträge zeigen. Auch die Musik für den rostigen Schlüssel darf es nicht hören. Man kann den Hamster in die Mikrowelle stecken, aber das muß man vor Ed verheimlichen. Was man nicht in die Mikrowelle geben darf, ist radioaktives Wasser! Den roten Knopf im Schwimmbad auf keinen Fall drücken! Wasser und Strom dürfen max. 2 Minuten abgestellt sein. Mehrmals abspeichern!

**Fragen?**
Hilfe! Wer kennt einen Cheat zu **Xenon II**?

Jede Menge Cheats gesucht! **The Untouchables**, **Double Dragon II** – wer weiß hier mehr als wir?

Wie bekommt man bei **Ninja Warriors** und **Ghostbusters II** unendlich viele Leben?

Wer kennt 'nen Cheat zu dem Spiel **Red Heat**?

Uns kratzen die armen Viecher bei **Bubble Bobble** ständig 30 Runden vor Schluß ab! Weiß denn niemand einen Cheat für unendlich viele Leben?

**Achtung: Add 21K!**
Seit unserer Tests zu **Space Quest III** und **Larry II** ein brandheißes Thema: Wie bringt man den Sierra-Games bei, auf 512K-Amigas zu laufen? Also, so funktioniert's:
Besorgt Euch die PD-Disk **UGA Games 3** (z.B. bei Wolfgang Bittner, Keltenstr. 15, 6700 Ludwigshafen/Rhein 25, Tel.: 0621/674974), dort findet Ihr im C-Directory den **add 21K-Befehl**. Erstellt Euch eine Sicherheitskopie der Disk 1 des zu bearbeitenden Spiels, dann schreibt den Befehl in die Startupsequenz, und zwar vor den Namen des Programms. Wichtig: Zusatzlaufwerke abschalten! Und dann: Viel Spaß mit den tollen 1MB-Adventures!

**Tips und Tricks**

Von Malte Schroder aus Hamburg kommt ein Tip zu **Sim City**. Will man im Wasser Land erschaffen, so genügt es, ein Kreuz aus Stromleitungen zu verlegen – schon entsteht ein Stückchen Grund. Dies läßt sich natürlich beliebig oft wiederholen, vorausgesetzt man hat genug Geld.

Bleiben wir gleich bei **Sim City**: Darius Kolodziej schickt uns einen Super-Cheat: Gibt man im Edit Window (Spielfeld) mit gedrückter ShiftTaste FUND ein, so werden einem 10000 Dollar gutgeschrieben. Aber Achtung! Nach fünfmaliger Wiederholung gibt's ein Erdbeben.

Alle guten Dinge sind drei! Das hat sich bestimmt auch Jean-Pierre Wiggers gedacht und uns ebenfalls einen Cheat zu **Sim City** geschickt: Man muß sein Vermögen auf exakt 9 Dollar bringen. Jetzt sucht man sich ein leeres R, C oder I Feld und sprengt es in die Luft. Nun hat man die stolze Summe von -1 Dollar Kredit. Speichert man die Stadt nun und lädt sie hinterher neu, so hat man wieder das Anfangskapital auf dem Konto.
So, Jean-Pierre weiß aber noch mehr. Zum Bleistift einige Paßwörter zu **Magic Marble**: ADVERTISER, EVERYWHERE, TOOTHPASTE, CONNECTION, CLEVERNESS, COPYWRITER, TELEVISION, CIGARETTES, COMPLICATE, IMPOSSIBLE, APOCALYPSE, VERTICALLY, EQUIVALENT, DISCUSSION, ILLUSTRATE, CHARACTERS, UNDERNEATH, SUBSCRIPTS, OVERLAYERS, INTERESTED.

Einige Level-Codes zu **Roller Coaster Rumbler** erhielten wir von Marco Decker aus Bornheim: Level 2: AAAGGG; Level 3: ALIENS; Level 4: COFFEE; Level 5: ZARNIE; Level 6: FRIGHT; Level 7: TERRER. Dankeschön!

Christoph Winter aus Homburg hat einen Tip zu **Kick Off Expansion** auf Lager: Um einen Elfmeter abzuwehren, braucht man bloß den Feuerknopf zu drücken. Das funktioniert natürlich auch im Elfmeter-Training.

Zu **Power Drift** hat Christian Fendel aus Lahr einen Tip parat: Schafft man es, in einem Level fünfmal den ersten Platz zu belegen, so darf man die letzte Bahn noch einmal mit dem Motorrad durchfahren. Toll, Christian, Danke!

Ebenfalls aus Lahr, aber von Carsten Boldt kommt ein Cheat zu **H.A.T.E.**: Drückt man P (für Pause) und gibt dann „JUDITH" ein, so gelangt man mit F10 in den nächsten Level. Mit F9 kann man die Sprite-Kollision abschalten. Dank Dir, Carsten!

Michael Hirsch aus Minden schickt uns eine Hilfe zu **In 80 Tagen um die Welt**: Beim Kartenspiel ist man öfter erfolgreich, indem man abwechselnd hoch und niedrig setzt. Auf diese Weise ist es ganz einfach, Kohle zu machen!

Einen Tip zu **Bundesliga Manager** erhielten wir von Ole Sellhorn aus Tangstedt: Am Anfang stellt man vier Spieler ein, nämlich sich selbst und drei Mitspieler, die man nicht weiter beachtet. Die drei anderen nehmen einen Kredit von DM 2000000 auf, wodurch man jetzt ein Guthaben von 2500000 DM verbuchen kann. Nun zweigt man die 2,5 Millionen auf sein Konto ab, um die Zinsen zu bezahlen. Mit den noch vorhandenen 8000000 kommt man locker aus.

Von einem namenlosen Leser erhielten wir einen Trick zu **Chambers of Shaolin**: Zu Beginn eines Kampfes, wenn die Energie gerade „aufgeladen" wird, muß man den Gegner mit einem Sprung-Kick (Oben+Feuerknopf) treffen, dann wird ihm von dem Punkt, wo die Energie gerade beim Aufladen war, Energie abgezogen. Alles verstanden? Okay, dann geht's weiter mit zwei Cheats von Björn und Patrick Gronych aus Braunfels:

**Dogs of War**: Um hier unendlich viele Leben zu ergattern, muß man an beliebiger Stelle „TIMBO" eingeben und F5 drücken.

**Ghouls'n'Ghosts**: Um bei diesem Spiel die Unsterblichkeit zu erlangen, genügt es, „STEFHENBROHDHURST" einzugeben – das heißt, hoffentlich genügt es, denn dieser Cheat funktioniert nicht immer, das schreiben zumindest Patrick und Björn. Trotzdem vielen Dank!

Ein herzliches Dankeschön geht auch an Frederik Strunz aus Rösrath. Er hat einen Tip zu **Gunship** auf Lager: Taucht während eines Fluges plötzlich ein HIND auf, so sollte man keine Panik bekommen – nicht einmal, wenn man keine Sidewinder mehr hat. Man fliegt ihm unbarmherzig entgegen, stellt das TADS auf den HIND ein, schaltet auf Hellfire (was man unbedingt noch haben sollte) um und richtet das Fadenkreuz auf den HIND aus (innerhalb der TADS-Box genügt). Jetzt braucht man bloß noch abzudrücken und auf die Explosion zu warten, die hoffentlich auch eintrifft.

Wer bei **Clown-O-Mania** auf unendlich viele Leben, Schüsse und Sprünge steht, muß nach dem Titelbild beide Maustasten, Feuer und die G-Taste zusammen drücken. Außerdem erhält man dadurch einen Editor. Herzlichen Dank an Nicolai Barbat aus Radevormwald.

Silvio Samadelli aus Bremgarten war besonders fleißig. Er schickt uns gleich drei Cheats zu beliebten Spielen. Los geht's mit **Cybernoid II**: Wenn das Titelbild erscheint, „NECRONOMICON" eingeben. Man hat nun unendlich viele Leben und kann auch während des Spiels in den Pausenmodus gehen und mit N in den nächsten Level gelangen oder mit L den selben Level neu starten.

**Strider**: Mit F9 das Game pausieren, dann die Help-, die Linke Shift- und die 1-Taste gedrückt halten, danach Pause wieder ausschalten und mit den Tasten 1 – 5 kann man nun die Level auswählen.

Bei **Beach Volley** pausiert man während dem Spiel (der Ball sollte über das Netz fliegen) und tippt „DADDY BRACEY" ein. Jetzt geht man aus der Pause und kann mit F1 in den nächsten Level gelangen. Danke sehr für diesen Beitrag!

Von Kim Jun aus Berlin kommt ein Cheat zu **Asterix Operation Hinkelstein**: Die spinnen, die Römer, und vor allem verliert man durch sie meist eine Menge Energie. Drückt man aber die Taste F7, erhält man gleich wieder neue Lebenskraft. Der Trick ist mehrmals anzuwenden.

Marc Bender und Tom Burghause aus Eisen waren mit unserer **Indy III**Lösung nicht zufrieden und schickten uns noch ein paar zusätzliche Tips: Der Wache im ersten Stock gibt man das Bild aus Henrys Haus (zuvor sollte man die Dieneruniform anziehen). Diese Wache geht nun zum Oberst, der eine Codekombination auf einen Passierschein schreibt. Öffnet man dann im dritten Stock, wo man den Pokal mitnimmt, den Aktenschrank, so findet man diesen Passierschein.
Am Weg nach Berlin schlagen wir den Grenzsoldaten nicht nieder, sondern bieten ihm die DM 50.- aus der Kiste an, und zwar zweimal, hinterher beteuern wir ihm, daß dies unser ganzes Geld wäre, worauf uns der Soldat großzügig durchläßt. In Berlin geben wir Hitler den Passierschein, den er unterzeichnet und uns damit alle Tore öffnet . . .

Von Andre Knust und Michael Bongaerts aus Remscheid erhielten wir einen Alptraum zu **It came from the Desert**. Wollt Ihr mitträumen? Dann paßt gut auf! Zu Beginn des Spiels schläft man einfach zwei- bis dreimal 24 Stunden durch. Gegen den Traum, den unser Held dann hat, ist Weird Dreams ein Zuckerschlecken. Leider ist er nicht in Farbe, aber das stört uns nicht, oder?!

Rouven Böss aus Mannheim hat drei Levelcodes zu **Thunderbirds** herausgefunden: Level 2: RECOVERY, Level 3: ALOYSIUS, Level 4: ANDERSON

Der Wonderboy aus Lehe – ähh, Ulf Brandt natürlich – schickt uns einige Tips zu **Wonderboy in Monsterland**.
Runde 1: Vor dem ersten Haus finden sich drei Goldmünzen, beim letzten Baum ist ein Herz.
Runde 2: Beim Schuhgeschäft muß man nach rechts runterspringen (Münze), springt man nach links hinunter, findet man einen Sack. Wenn in der Höhle „OH?" erscheint, muß man an die Wand klopfen. Auf dem Haus vom Vampire-Lord sind drei Münzen.
Runde 3: Hier sind ein Herz, Gold und ein geheimer Shop versteckt.
Runde 4: Auf der 2.,3.,4. und 7. Plattform findet man Geldsäcke, rechts neben dem Schildgeschäft muß man an die Wand klopfen (Wahrsagerin). Springt man vor dem Haus des Obermonsters ins Wasser, kommt man in eine Unterwasserwelt.
Runde 5: Springt man beim ersten Baum hoch, findet man eine Münze, beim vierten Baum, sowie auf dem Haus des Rüstungsverkäufers und beim vierten Kaktus versteckt sich je ein Sack.

Wer bei **Great Courts** Probleme hat, dem kann (vielleicht) Sören Schönfeld aus Geesthacht helfen. Schlägt der Computer ins linke Aufschlagfeld, stellt man sich so weit wie möglich links hinter die Grundlinie, spielt den Ball voll mit Slice und rennt ans Netz.

Jede Menge Tips zu **Stunt Car Racer** erhielten wir von Daniel Mies aus Gechingen. Vielen Dank, und los geht's: Die meisten Fans dieses Spiels haben sich bestimmt schon geärgert, daß man im Multiplayer-Modus nur auf den Strecken der vierten Division fahren kann. Dem kann abgeholfen werden. Man startet normal im Mehrspieler-Modus und lädt dann ein vorher abgesavetes Einzelspieler-Game aus einer höheren Division. Jetzt benutzt man automatisch die höheren Strecken, befindet sich jedoch trotzdem im Mehrspieler-Modus. So kommt man sogar in den Genuß der Superleague-Strecken. So, jetzt noch ein paar Geschwindigkeitstips:
Division 4:
The little ramp: 1. Sprung – ca. 140 km/h
The hump back: 1. Sprung – max. 220 km/h; Hügel – 210 km/h und schneller; 2. Sprung – max. 230 km/h; 3. Sprung – ca. 170 km/h
Division 3:
The stepping stones: 1. Sprung – Vollgas; Stones – ca. 140 km/h; 2. Sprung – Vollgas
The big ramp: 1. Sprung – ca. 170 km/h; 2. Sprung – ca. 150 km/h; 3. Sprung – max. 230 km/h
Division 2:
The high jump: 1. Sprung – ca. 210 km/h; 2. Sprung – ca. 210 km/h
The roller coaster: 1. Sprung – ca. 120 km/h; 2. Sprung – ca. 100 km/h; Rest – Vollgas
Division 1:
The ski jump: 1. Sprung – ca. 140 km/h; 2. Sprung – ca. 200 km/h; 3. Sprung – ca. 210 km/h
The draw bridge: 1. Sprung – je nach Neigung, max. 100 km/h; Rest – Vollgas

Vom Stonehill-Duo, das auf Geld verzichtet und uns gebeten hat, es doch lieber Greenpeace zu stiften (was wir natürlich gerne gemacht haben), kommen einige Tips zu **Day of the Pharaoh**: Am besten gibt man bei der Namenswahl „Imhotep" ein, so erhält man als Stadt „Tanis". Am Anfang darf man sich auf keinen Krieg einlassen, da es sonst zu hohen Materialverlusten kommt. Es empfiehlt sich, öfters nach Somalia zu fahren und dort Gold einzukaufen, das man in der Stadt „Byblos" wieder mit 3300 Silber/Stück Gewinn verkauft. Auf diese Weise hat man bald genug Silber und macht sich sofort an die Arbeit, Material für 2 – 3 Streitwägen zu besorgen,

da die Zeit der Kriege bevorsteht. Hat man den 11. Krieg heil überstanden, sind wir schon Landadlige. Am besten bauen wir jetzt ein zweites Schiff. Nach dem 13. Sieg über unsere Feinde lassen wir uns, nun schon Gouverneur, ein Lager in „Abydos" errichten. Zuletzt noch zwei Kleinigkeiten: Heiraten bringt absolut nichts, außer einem Haremsbesuch hat man nur Scherereien mit den Frauen. Genauso wenig ist ein Geschäftsmann sinnvoll. Diese kleinen Teufel bestehlen Euch, wo sie nur können!

Aus unserer Testerfahrung können wir Euch auch heute wieder einen Happen anbieten. Bei **Cabal** handelt es sich eigentlich um einen Programmfehler, den man prima zu seinem eigenen Vorteil nutzen kann:
Wenn die Schlacht zu heiß wird, drückt man einfach P für den Pause-Modus. Da sich trotz gestopptem Spiel das Fadenkreuz noch bewegen läßt, kann man nun den Gegner in aller Ruhe anvisieren, dann die Pause wieder deaktivieren und... PANG!

**Rock'n'Roll**: Gebt anstatt Eures Namens einfach Rainbow Arts ein und drückt Return. Die Grundfarbe des Bildschirms wird nun grau. Jetzt die Nummer des Levels, in den Ihr gelangen möchtet, eingeben, danach zwei beliebige Ziffern, dann vier Ziffern, die zusammengerechnet den Level ergeben, nun wieder zwei beliebige Ziffern und zuletzt die Level-Nummer verkehrt. Ein weiteres Return, und der Amiga lädt die gewünschte Spielstufe!

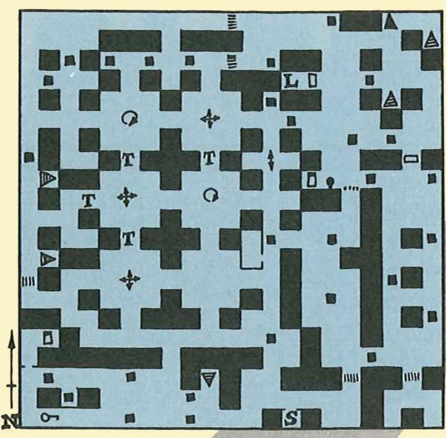
Die ellenlange Liste mit 250 (!) Levelcodes zu **Never Mind** stammt von Christian Kachel und Marco Oglialoro aus Oldenburg

**Future Wars (Komplettlösung 1. Teil)**

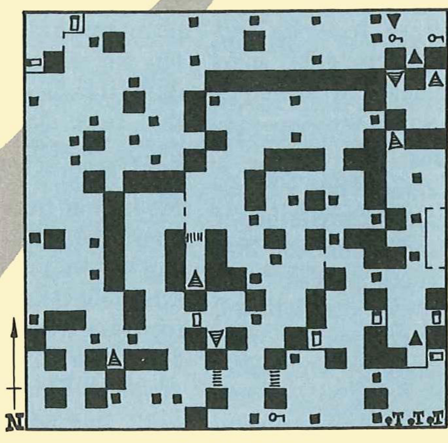
Herzlichen Dank an Gerhard Meyer aus Wien, und schon geht's zurück in die Zukunft...
1. Vor dem Haus:
Zuerst nimmt man den leeren Eimer (take empty bucket), dann untersucht Ihr das Geländer (examine scaffolding) und drückt den roten Knopf (operate red button). Oben geht man zum Fenster und öffnet es (operate window).
2. Im Haus:
Man untersucht den Papierkorb (examine waste-paper basket) und nimmt die Plastiktüte (take plastic bag). Jetzt öffnet Ihr den Schrank (operate cupboard) und nehmt das Insektenmittel (take insecticide). Nun öffnet man die WC Tür (operate door to WC) und nimmt das Fähnchen (take little flag). Danach füllt man den Eimer mit Wasser (use empty bucket on sink) und stellt ihn auf die Tür im Norden (use full bucket on door). Man guckt unter den Teppich rechts unten (operate carpet) und öffnet die Tür im Osten (operate door).
3. Im Büro:
Öffnet man den Schrank unten, 3.v.rechts (use key on cupboard), findet man eine Schreibmaschine, die man untersucht und sich die Kombination merkt (40315). Nun öffnet Ihr den Schreibtisch (operate drawer), nehmt das Papier (take sheat of paper) und untersucht die Landkarte (examine map), damit Ihr das Fähnchen hineinstecken könnt (use little flag on little hole), und zwar in dem kleinen Bild oben, 2.v.rechts.
4. Im Geheimgang:
Man untersucht den Zahlenblock links vom Hero (examine numbered keypad) und gibt jeweils die Zahlen ein (operate 4,0,3,1,5)
5. Im Teleporter-Raum:
Gebt das Papier in den Kopierer (use sheat of paper on opening), drückt den grünen, dann den roten Knopf (operate red/green button), nehmt die Dokumente (take documents) und betretet flott den weißen Kreis.
6. Im Mittelalter:
Hier vertreibt Ihr die Insekten (use insecticide on mosquitoes), und knapp bevor Ihr aus dem Bild geht, schaut Ihr Euch nochmal genau um (examine glint of light). Beim See untersucht Ihr den linken Baum unten (examine foot of tree) und klettert auf den Ast (use rope on tree branch). Wir warten ein wenig und nehmen dann das Gewand (take tunic, take slacks). Nun ab nach Westen, der Wache beim Schloß zeigt man das Medaillon (use pendant on guard). Bei den Hennen gehen wir weiter nach Westen, schütteln den großen Baum (operate tree) und untersuchen den Boden (examine ground). Der nächste Weg führt uns nach Osten zum Wirtshaus (operate door), wo wir uns etwas zu trinken kaufen (use silver coin on inn keeper). Dann geht man zu der Schloßwache und zeigt ihr erneut das Medaillon (use pendant on guard). Im Schloß hören wir zu und nehmen dann der Wache die Lanze ab (take lance). Nun geht's weiter zu dem großen Baum im Westen, wo wir die Lanze benutzen (use Lance on monk's habit). Man geht zum See und füllt die Plastiktüte mit Wasser (use plastic bag on lake), damit eilen wir schnell nach Westen und weiter nach Süden, um den Wolf mit Wasser zu versorgen (use full bag on wolf). Danach gehen wir weiter zur Kirche und öffnen die Türe (operate door)...
Tja, und wie's weitergeht, erfahrt Ihr nächsten Monat.

**Wie gewohnt...**
zuletzt ein Wort in eigener Sache. Heißen Dank an alle, die uns so lieb mit ihren Tips zur Seite stehen. Für alle abgedruckten Tricks, Cheats, Lösungen oder Karten gibt's ein Honorar von DM 20.- bis DM 100.- je nach Umfang. Ach ja, sorry, daß wir die Future Wars Lösung teilen mußten, aber Platz ist wieder einmal Mangelware. Ab nächsten Monat gibt's aber glücklicherweise endlich ein paar Seiten mehr, wovon natürlich auch unser Know-How profitiert. Da wird dann vieles leichter... Bevor wir's vergessen: Die Bloodwych-Karten stammen auch diesmal von – wer weiß es? Klaro: Andreas Schildbach und Frank Matzke. Servus, bis bald!

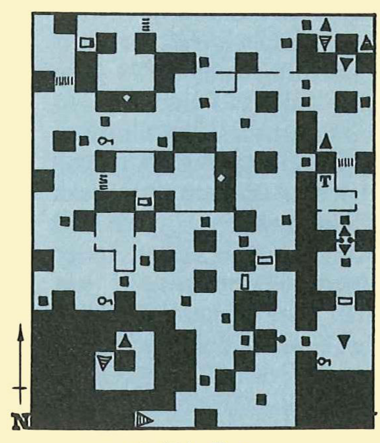
| Level: | Code: | Level: | Code: |
|---|---|---|---|
| 000 | MMMRHM | 126 | IFABVB |
| 001 | AMMRHA | 127 | RFABVF |
| 002 | HMMRHH | 128 | MMHFPM |
| 003 | VMMRHV | 129 | AMHFPA |
| 004 | PMMRHP | 130 | HMHFPH |
| 005 | GMMRHG | 131 | VMHFPV |
| 006 | IMMRHI | 132 | PMHFPP |
| 007 | RMMRHR | 133 | GMHFPG |
| 008 | MAMRHW | 134 | IMHFPI |
| 009 | AAMRHN | 135 | RMHFPR |
| 010 | HAMRHZ | 136 | MAHFPW |
| 011 | VAMRHT | 137 | AAHFPN |
| 012 | PAMRHL | 138 | HAHFPZ |
| 013 | GAMRHQ | 139 | VAHFPT |
| 014 | IAMRHB | 140 | PAHFPL |
| 015 | FMMRHF | 141 | GAHFPQ |
| 016 | MHMWHM | 142 | IAHFPB |
| 017 | AHMWHA | 143 | RAHFPF |
| 018 | KMNRHK | 144 | UMHFPU |
| 019 | VHMWHV | 145 | XMHFPX |
| 020 | PHMWHP | 146 | HHHUPH |
| 021 | CMMRHC | 147 | SMHFPS |
| 022 | IHMWIH | 148 | EMHFPE |
| 023 | OMMRHO | 149 | GHHUPG |
| 024 | MVMWHW | 150 | YMHFPY |
| 025 | AVMWHN | 151 | RHHUPR |
| 026 | HVMWHZ | 152 | MVHURW |
| 027 | VVMWHT | 153 | AVHUPN |
| 028 | PVMWHL | 154 | ZHHUPZ |
| 029 | GVMWHQ | 155 | VVHUPT |
| 030 | IVMWHB | 156 | PVHUPL |
| 031 | RVMWHF | 157 | GVHUPQ |
| 032 | MPMNHM | 158 | IVHUPB |
| 033 | APMNHA | 159 | RVHUPF |
| 034 | HPMNHH | 160 | MPHXPM |
| 035 | VPMNHV | 161 | APHXPA |
| 036 | PPMNHP | 162 | HPHXPH |
| 037 | OPMNHG | 163 | VPHXPV |
| 038 | IPMNHI | 164 | PPHXPP |
| 039 | RPMNHR | 165 | GPHXPG |
| 040 | MGMNHW | 166 | IPHXPI |
| 041 | NPMNHN | 167 | RPHXPR |
| 042 | HGMNHZ | 168 | MGHXPW |
| 043 | VGMNHT | 169 | AGHXPN |
| 044 | PGMNHL | 170 | HGHXPZ |
| 045 | GGMNHQ | 171 | VGHXPT |
| 046 | IGMNHB | 172 | PGHXPL |
| 047 | RGMNHF | 173 | GGHXPQ |
| 048 | MIMZHM | 174 | IGHXPB |
| 049 | XPMNHX | 175 | RGHXPF |
| 050 | HIMZHH | 176 | UPHXPU |
| 051 | SPMNHS | 177 | XPHXPX |
| 052 | PIMZHP | 178 | HIHKPH |
| 053 | CPMMHC | 179 | SPHXPS |
| 054 | IIMZHI | 180 | PIHKPP |
| 055 | OPMNHO | 181 | GIHKPG |
| 056 | DPMNHD | 182 | IIHKPI |
| 057 | ARMZHN | 183 | OPHXPO |
| 058 | HRMZHZ | 184 | MRHKPW |
| 059 | VRMZHT | 185 | ARHKPM |
| 060 | LIMZHL | 186 | HRHKPZ |
| 061 | QRMZHQ | 187 | VRHKPT |
| 062 | IRMZHB | 188 | PRHKPL |
| 063 | RRMZHF | 189 | GRHKPQ |
| 064 | MWATVM | 190 | IRHKPB |
| 065 | AWATVA | 191 | RRHKPF |
| 066 | HWATVA | 192 | MWVSGM |
| 067 | VWATVV | 193 | ABVSGA |
| 068 | PWATVP | 194 | HWVSGA |
| 069 | GWATVG | 195 | VWVSGV |
| 070 | IWATVI | 196 | PWVSGP |
| 071 | RWATVR | 197 | GWVSGG |
| 072 | MNATVW | 198 | IWVSGI |
| 073 | ANATVN | 199 | RWVSGR |
| 074 | HNATVZ | 200 | MNVSGW |
| 075 | VNATVT | 201 | ANVSGN |
| 076 | PNATVL | 202 | HNVSGZ |
| 077 | GNATVQ | 203 | VNVSGT |
| 078 | INATVB | 204 | PNVSGL |
| 079 | RNATVF | 205 | GNVSGQ |
| 080 | MZALVM | 206 | INVSGB |
| 081 | AZALVA | 207 | RNVSGF |
| 082 | HZALVH | 208 | MZVEGM |
| 083 | VZALVV | 209 | XWVSGX |
| 084 | EWATVE | 210 | HZVEGH |
| 085 | GZALVG | 211 | SWVSGS |
| 086 | YWATVY | 212 | PZVEGP |
| 087 | OWATVO | 213 | GZVEGG |
| 088 | DWATVD | 214 | IZVEGI |
| 089 | ATALVN | 215 | RZVEGR |
| 090 | HTALVZ | 216 | MTVEGW |
| 091 | VTALVT | 217 | ATVEGN |
| 092 | PTALVL | 218 | HTVEGZ |
| 093 | GTALVQ | 219 | VTVEGT |
| 094 | ITALVB | 220 | PTVEGL |
| 095 | RTALVF | 221 | GTVEGQ |
| 096 | MLAQVM | 222 | ITVEGB |
| 097 | ALAQVA | 223 | RTVEGF |
| 098 | HLAQVH | 224 | MLVCGM |
| 099 | VLAQVV | 225 | ALVCGA |
| 100 | PLAQVP | 226 | HLVCGH |
| 101 | GLAQVG | 227 | VLVCGV |
| 102 | ILAQVI | 228 | PLVCGP |
| 103 | RLAQVR | 229 | GLVCGG |
| 104 | MQAQVW | 230 | ILVCGI |
| 105 | AQAQVN | 231 | RLVCGR |
| 106 | HQAQVZ | 232 | MQVCGW |
| 107 | VQAAVT | 233 | AQVCGN |
| 108 | PQAQVL | 234 | HQVCGZ |
| 109 | GQAQVQ | 235 | VQVCGT |
| 110 | IQAQVB | 236 | PQVCGL |
| 111 | RQAQVF | 237 | GQVCGQ |
| 112 | MBABVM | 238 | IQVCGB |
| 113 | ABABVA | 239 | RQVCGF |
| 114 | KLAQVK | 240 | ULVCGU |
| 115 | VBABVV | 241 | XLVCGX |
| 116 | ELAQVE | 242 | HBVYGH |
| 117 | GBABVG | 243 | SLVCGS |
| 118 | IBABVI | 244 | ELVCGE |
| 119 | RBABVR | 245 | GBVYGG |
| 120 | MFABVW | 246 | YLVCGY |
| 121 | AFABVN | 247 | OLVCGO |
| 122 | HFABVZ | 248 | MFVYGW |
| 123 | VFABVT | 249 | AFVYGN |
| 124 | PFABVL | 250 | HFVYGZ |
| 125 | GFABVQ | | |



- LEVEL 1 -

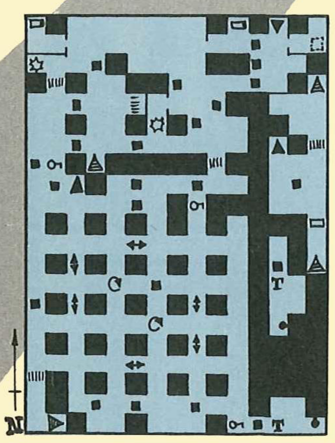


- LEVEL 2 -

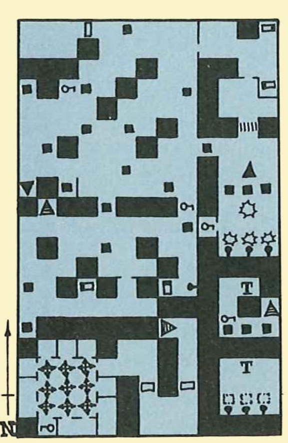


- LEVEL 3 -

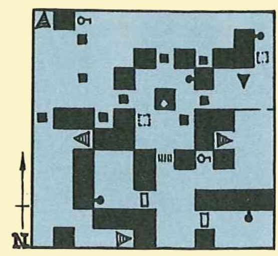


- LEVEL 4 -



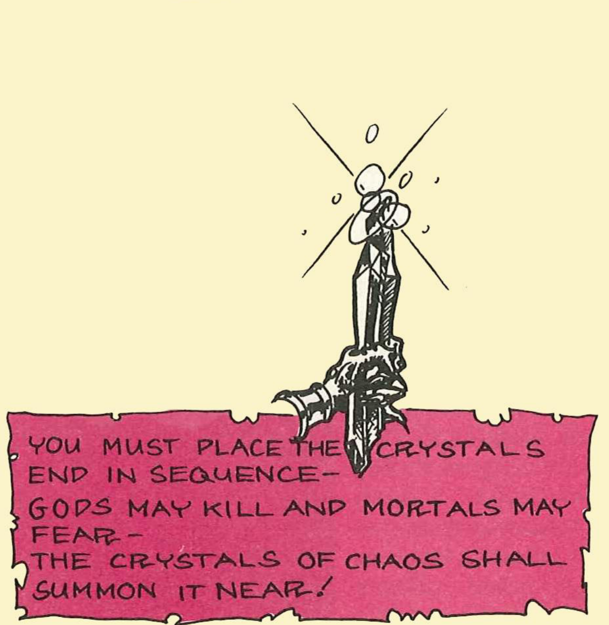
- LEVEL 5 -



- LEVEL 6 -

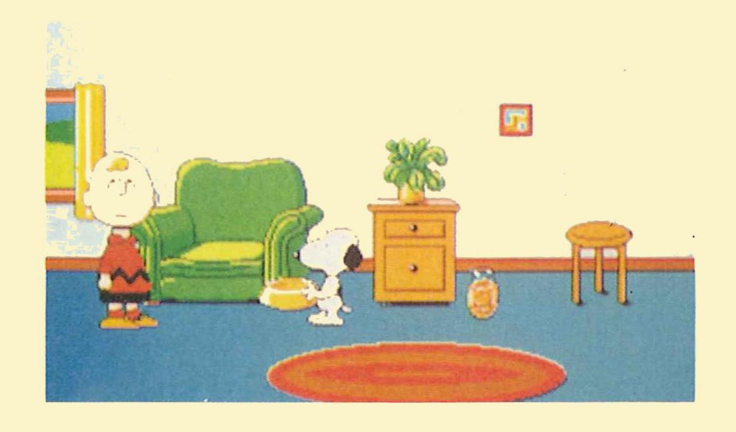
# CHAOS TOWER

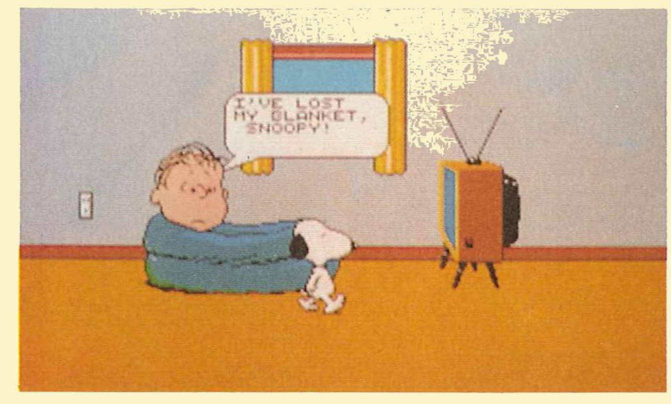


# SNOOPY
## The cool Computer Game

**Alle, die wie ich die Qualitäten des lässigen Beagels zu schätzen wissen, werden sich schon öfter geärgert haben, daß Snoopy auf dem Amiga noch nie in Erscheinung getreten ist, während sein vermeintlicher Rivale Garfield schon auf zwei eigene Games zurückblicken kann – noch dazu eines schlechter als das andere! Nur leider macht mein Lieblings-Peanut im Software-Land ebenfalls keine besondere Figur . . .**






Soviel vorweg: Der einfallsreiche Hund von Charlie Brown ist im Comic ein Geniestreich, im Film schon nur noch ein Lausbubenstreich und als Computerspiel bestenfalls ein Schildbürgerstreich! Warum? Nun, die Londoner Softwareschmiede „The Edge“ hat Snoopy zum Helden eines reinen Grafik-Adventures erkoren, das vom Spielprinzip her höchstens Sechsjährige überzeugen kann. Aber dazu später mehr, alles schön der Reihe nach.

Der Ärger fängt schon an, sobald man die Verpackung geöffnet hat: Neben der Disk und einem (recht gelungenen) Mini-Poster fällt dem hoffnungsvollen Hundefreund nur ein Waschzettel entgegen, der die Bezeichnung Anleitung kaum verdient – noch dazu ist das Geschreibsel in einem Deutsch, das jedermann auf Anhieb die Haare zu Berge stehen läßt. Ich habe jedoch soviel verstanden, daß es darum geht, Linus die verlorengegangene Schmusedecke wieder zu beschaffen. Zu diesem Zweck wird Snoopy per Joystick durch die verschiedenen Screens bugsiert, wo er dann Gegenstände aufnehmen und wieder ablegen kann. Das war's denn auch schon, einige Bilder vom Anfangspunkt entfernt findet man ein Blatt Papier, das im weiteren Verlauf des Spiels anzeigt, wieviele Punkte die ausgeführten Aktionen gebracht haben. Ach ja, auf einer ebenfalls zu findenden Uhr kann die Spielzeit nachgesehen werden – 45 Minuten stehen zur Verfügung, um den vermißten Stoff-Fetzen wieder zu finden.

Nun wäre der Mangel an Gameplay ja an sich schon schlimm genug, aber die Trägheit, mit der sämtliche Aktionen von der Spielfigur umgesetzt werden, treibt den Spieler schier zur Verzweiflung! Zudem werden die bildschirmfüllenden Screens nicht gescrollt, sondern nur umgeschaltet. Was das Game vor einer Total-Pleite rettet, sind einzig und alleine die hübsche Grafik und Animation: Zeitweise hat man tatsächlich den Eindruck, einen Peanuts-Trickfilm vor sich zu haben! Der Sound paßt schon eher zum Rest des Spiels – trotz anderslautender Aussagen in der Pseudo-Anleitung ist nämlich (mal abgesehen von der mäßigen Titelmelodie) schlicht keiner vorhanden!

Nein Leute, Snoopy – The cool Computer Game ist überhaupt nicht cool, sondern ein ziemlicher Flop. Den zweiten Lösungsweg, den die Programmierer laut Packung eingebaut haben, um auch Profi-Zocker länger bei der Stange zu halten, hätte man sich ruhigen Gewissens sparen können. Oder wer hat schonmal von Profi-Zockern im Vorschulalter gehört? (ml)

**Snoopy**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 78% |
| **Sound:** | 17% |
| **Handhabung:** | 32% |
| **Spielidee:** | 8% |
| **Dauerspaß:** | 22% |
| **Preis/Leistung:** | 9% |
| **Red. Urteil:** | 24% |

**Für Anfänger**
**Preis:** ca. 99,– DM
**Hersteller:** The Edge
**Bezug:** Bomico

**Spezialität:** Keine Highscores, kein Saven, kein garnix! Einzig eine Pause-Funktion ist mit F1 abrufbar, wer ins Bild hinein weitergehen will, muß auf die Spacetaste drücken.

# Rings of Medusa

Rings of Medusa

Die ultimative Action-, Strategie- und Handelssimulation

Screenshots-ATARI ST

**Vertrieb: BOMICO**
Elbinger Straße 1,
6000 Frankfurt a.Main 90

ATARI ST

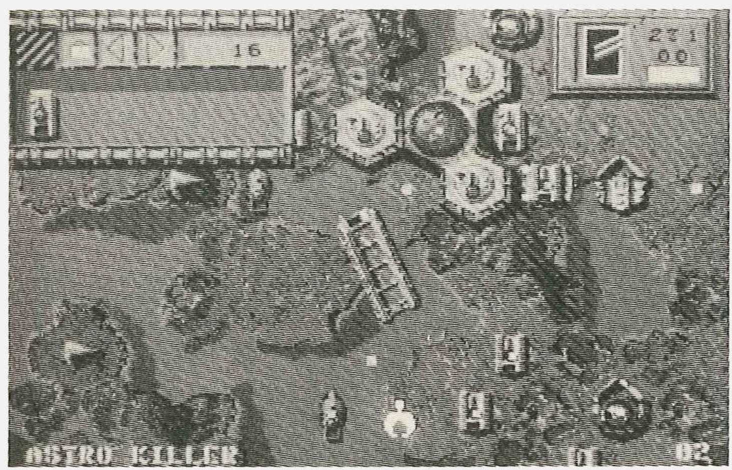


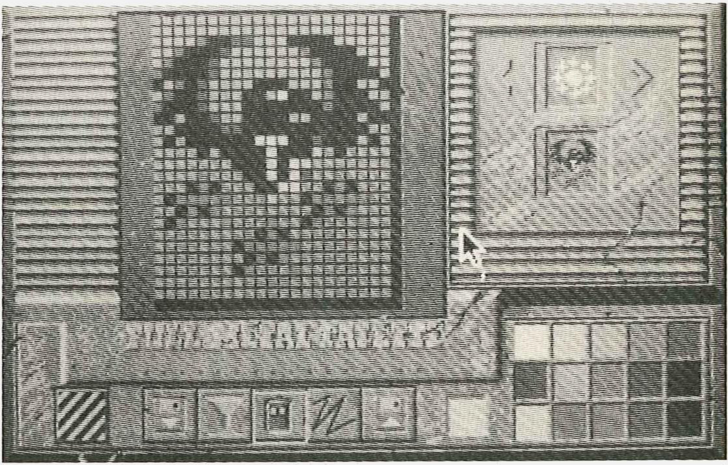

**BOMICO Serviceline**
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 069/27 80 25

AMIGA
PC

STARBYTE -Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: 02 34/68 04 60, Fax: 02 34/68 04 97

# FULL METAL PLANETE





**Infogrames' neues Strategie-Spektakel ist eine genaue Umsetzung des gleichnamigen französischen Brettspiels: Erzschürfen unter verschärften Weltraumbedingungen ist angesagt...**

Doch bevor es mit der Buddelei nach den wertvollen Rohstoffen so richtig losgehen kann, sind erstmal ein paar Vorarbeiten zu erledigen: Nach gründlichem Studium der (ausführlichen) Anleitung wählt man Normal- oder Schnellstart (ohne Vorspann und Musik); dann erfolgt die Festlegung der Spieler mit Namen und Flagge. Bei den maximal vier Teilnehmern sind alle Kombinationen von Menschen und Robotern erlaubt, also auch ein reiner Demomodus. Die Flagge, unter der man seine Schürfrechte geltend machen will, kann man sich aus einem vorgegebenen Menü aussuchen oder mit dem vorhandenen kleinen Grafikprogramm selbst entwerfen. Alsdann wird die Bedenkzeit für jede Spielrunde bestimmt und – der Countdown läuft!

Der Screen zeigt einen Geländeausschnitt des Full Metal Planete aus der Vogelperspektive und die per Maus zu bedienende Steuereinheit. Nachdem man an strategisch günstiger Stelle sein „Atomium" gelandet hat, geht es daran, die eigene Position auszubauen und so viel Erz wie möglich zusammenzuraffen. Dabei kommt einem nicht nur die böse Konkurrenz in die Quere, auch der Wechsel der Gezeiten hat auf diesem wasserreichen Planeten schon so mancher Mission ein feuchtes Ende bereitet. Zu Beginn jeder Runde erhalten die Spieler einen Basiskredit von 15 Aktionspunkten: durch Aktionen wie Laden/Entladen, Beschießen eines gegnerischen Fahrzeugs oder Reparieren des eigenen Fuhrparks werden sie verbraucht; durch das Erobern fremder Raumschiffe können zusätzliche Punkte erworben werden. Gewonnen hat dann derjenige, der am Ende der 21. bzw. 25. Runde den Planeten mit den meisten Erzblöcken und Fahrzeugen an Bord verläßt.

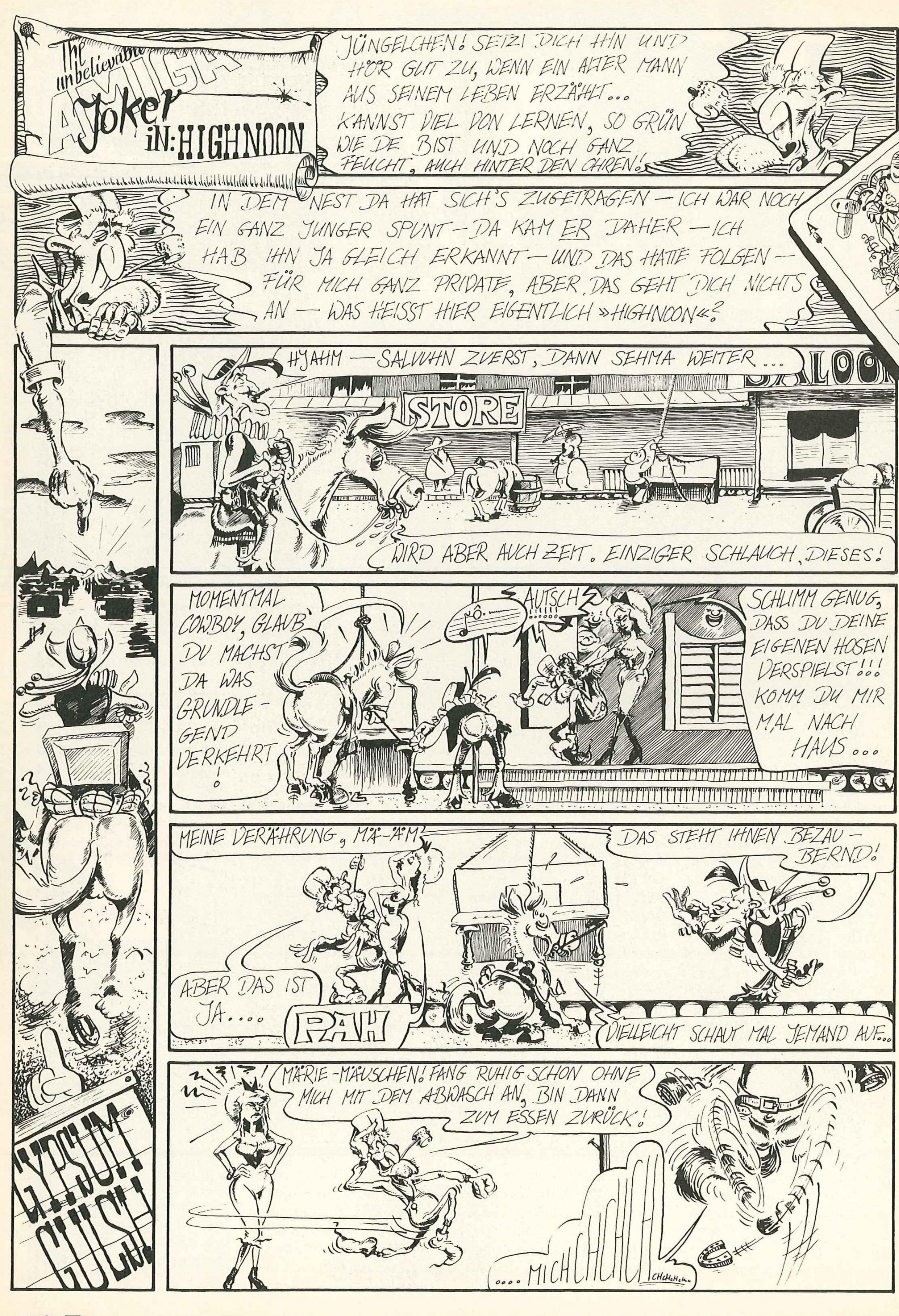
Das Game ist zwar kein ausgesprochenes Grafikwunder – die blau/beige Farbwahl ist nicht besonders glücklich – aber gemessen an vergleichbaren Spielen dieser Art kann es gut mithalten. So ziemlich dasselbe könnte man auch über den Sound sagen, wobei das Wasserrauschen, nebenbei bemerkt, stark an das Plätschern bei „Kult" erinnert (aber vermutlich klingt eben Wasser wie Wasser – besonders in Frankreich!). Die vielfältigen möglichen Vorgehensweisen (aggressiv, defensiv oder diplomatisch, wobei man auch mit Robotern Nichtangriffspakte schließen kann) sorgen dafür, daß keine Partie wie die andere ausfällt. Außerdem läßt sich der Schwierigkeitsgrad in weitem Umfang variieren, so daß es auch dem Experten nicht allzuschnell langweilig wird. Strategie-Fans und leidenschaftliche Erzschürfer sollten also mal einen Blick auf den Metall-Planeten riskieren. (wh)

**Full Metal Planete**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 64% |
| **Sound:** | 64% |
| **Handhabung:** | 70% |
| **Spielidee:** | 67% |
| **Dauerspaß:** | 73% |
| **Preis/Leistung:** | 68% |
| **Red. Urteil:** | 68% |

**Variabel**
**Preis:** ca. 85,– DM
**Hersteller:** Infogrames
**Bezug:** CSJ Computersoft

**Spezialität:** Spielstände können abgespeichert werden, zwei angefangene Problemstellungen werden mitgeliefert.


The unbelievable AMIGA Joker in: HIGHNOON
JÜNGELCHEN! SETZ DICH HIN UND HÖR GUT ZU, WENN EIN ALTER MANN AUS SEINEM LEBEN ERZÄHLT... KANNST VIEL VON LERNEN, SO GRÜN WIE DE BIST UND NOCH GANZ FEUCHT, AUCH HINTER DEN OHREN!
IN DEM NEST DA HAT SICH'S ZUGETRAGEN — ICH WAR NOCH EIN GANZ JUNGER SPUNT — DA KAM ER DAHER — ICH HAB IHN JA GLEICH ERKANNT — UND DAS HATTE FOLGEN — FÜR MICH GANZ PRIVATE, ABER DAS GEHT DICH NICHTS AN — WAS HEISST HIER EIGENTLICH »HIGHNOON«?
HJAHM — SALUUHN ZUERST, DANN SEHMA WEITER...
SALOON
STORE
WIRD ABER AUCH ZEIT. EINZIGER SCHLAUCH, DIESES!
MOMENTMAL COWBOY, GLAUB DU MACHST DA WAS GRUNDLEGEND VERKEHRT!
AUTSCH
SCHLIMM GENUG, DASS DU DEINE EIGENEN HOSEN VERSPIELST!!! KOMM DU MIR MAL NACH HAUS...
MEINE VERÄHRUNG, MÄ-ÄM
DAS STEHT IHNEN BEZAUBERND!
ABER DAS IST JA....
PAH
VIELLEICHT SCHAUT MAL JEMAND AUF...
MÄRIE-MÄUSCHEN! FANG RUHIG SCHON OHNE MICH MIT DEM ABWASCH AN, BIN DANN ZUM ESSEN ZURÜCK!
....MICHCHCHCH
GYPSUM GULCH

BA-
NA-
NEN-
MILCH!

DUNG LODA HÄLL?

HMPF

MELKFRISCH UND BLEIFREI!

MIT SO FETTIGEN KARTEN VON SO'NEM ÖLIGEN TYP SPIEL ICH NICHT, BLÄCKIE. HAB MIR ALLERHEILIGEN ERST DIE HAARE GEWASCHEN. ICH MACH DIR 'NEN BESSEREN VORSCHLAG!

SCHLURP

DIE HALBE MITGIFT MEINER BLADDIE MÄRIE AUF JOLLY JOKER!

10!

HÖR ZU JOE, DU MUSST MIR 'NEN FÜNFER LEIHEN- ICH WEISS, DASS DAS RABENAS GEWINNT!!!

AUF DEN LUCHS-BERGER! NEIN! DOCH AUF DEN JOKER!

WIE STEHN DIE QUOTE

LASST MICH MAL 120! ICH

AUF BLACKIE!

50! HÖRST DU!

HIER, MEIN GANZER MONATSGEHALT!

4,95$

HELLO, FREMDER. SPIELCHEN GEFÄLLIG?

LOS!

NIMM DAS!

ARRGGH

NIPPLNIPPLNIPPLNIPPL

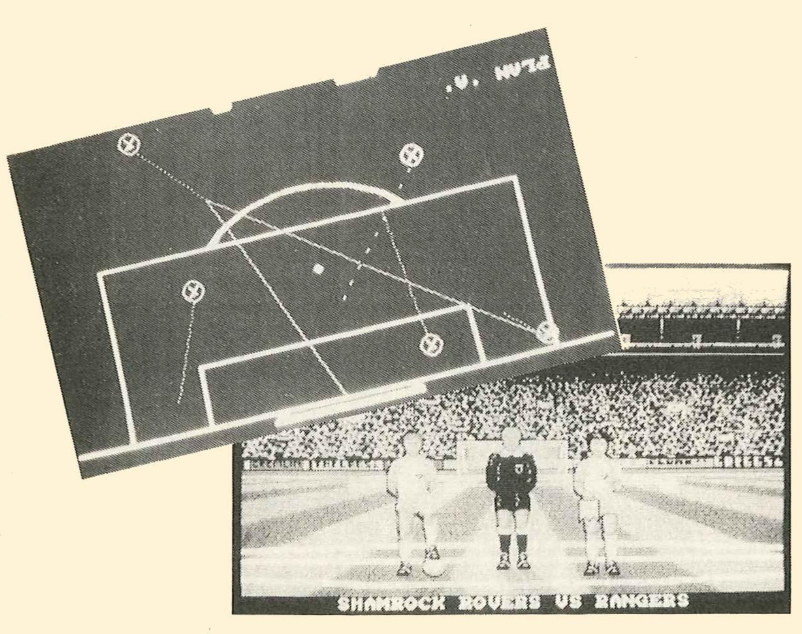
NIPPLNIPPLNIPPL

NIPPLNIPPLNIPPL

DA HAST DU!

Anpfeifen oder Auspfeifen?

# Footballer Of The Year 2




**Anpfiff zur zweiten Runde von Gremlins Spiel um Tore und Moneten! Es geht mal wieder darum, die Nummer Eins im Land zu werden, Fußballer des Jahres halt . . .**

Vorrangiges Ziel ist es natürlich erst einmal, in jedem Match soviel Tore wie möglich zu schießen. Um das etwas einfacher zu machen, hat man sich bei Gremlin sogenannte Torkarten (goal cards) einfallen lassen: Darauf sind verschiedene taktische Grundmanöver aufgezeichnet; wer sie genau befolgt, kann sich fast sicher sein, daß der Ball im Kasten landet. Doch die Karten kosten Geld, und das nicht zu knapp! Um seine Chancen auf den begehrten Titel „Fußballer des Jahres" zu erhöhen, muß man die Option „Double or Nothing" anwählen. Das richtige Beantworten der dort gestellten Quizfragen aus der englischen Fußballiga steigert die eigene Popularität und stellt gleichzeitig eine weitere lukrative Einnahmequelle dar. Daneben hat der Zufallsgenerator so manche Überraschung parat, wie z.B. die Einberufung ins Nationalteam. Wer hingegen auf Transfergeschäfte setzt (fünf Prozent Gewinn), muß wieder eine entsprechende Karte kaufen.

Wie (fast) immer bei Games dieser Art, wurde auch hier auf grafische Finessen weitgehend verzichtet und der Sound auf das Nötigste beschränkt. Die (Joystick-) Steuerung ist dafür über alle Zweifel erhaben. Trotz der Kombination aus Sport-, Quiz- und Strategiespiel hält die Motivation nicht lange an: Die Actionsequenzen auf dem Spielfeld sind viel zu kurz geraten, und der Rest des Games beschränkt sich auf schlichtes Feuerknopfdrücken. (ur)



**Footballer Of The Year 2**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 29% |
| **Sound:** | 26% |
| **Handhabung:** | 68% |
| **Spielidee:** | 39% |
| **Dauerspaß:** | 32% |
| **Preis/Leistung:** | 30% |
| **Red. Urteil:** | 33% |

**Variabel**
**Preis:** ca. 64,– DM
**Hersteller:** Gremlin
**Bezug:** Gamesworld

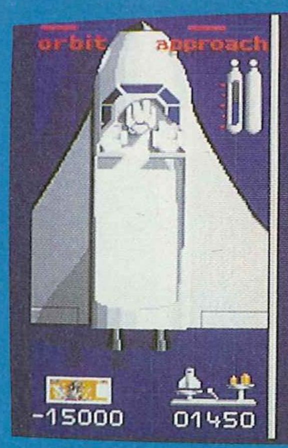
**Spezialität:** Die Schwierigkeitsstufen sind von 1–9 wählbar, wobei das Startkapital immer niedriger wird. Spielstände können gespeichert werden.

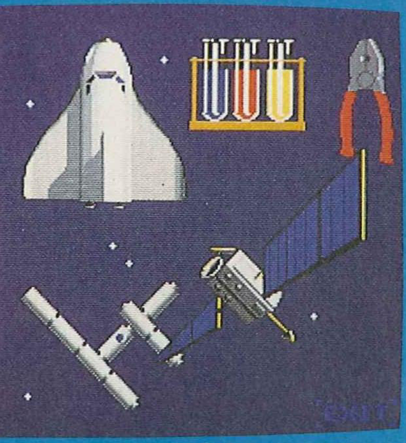
Cape Kennedy – wir kommen!

# E.S.S.

**In Sachen Raumfahrt hängen wir Europäer den Amis um Jahre hinterher – trotz unseres schönen Ariane-Projekts! Da sich hinter dem geheimnisvollen Titel-Kürzel jedoch nichts anderes als der „European Space Simulator“ verbirgt, können die Amiga-User nun am Monitor zur großen Aufholjagd starten...**

**Der Amiga Joker meint:**
E.S.S. mixt Strategie und Simulation zu einem komplexen Game für Computer-Astronauten.



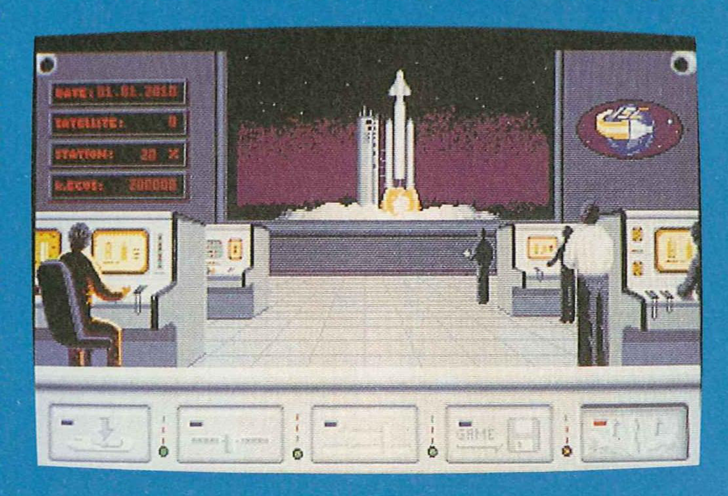
Servus, mach's gut!

Um sicherzustellen, daß auch das nötige Know How vorhanden ist, haben die Jungs von „Tomahawk“ das Geschehen mit französischer Nonchalance kurzerhand ins Jahr 2010 verlegt. Die Fehlstarts der Ariane sind längst vergessen, mittlerweile schickt Europa sich an, den Weltraum mittels ShuttleTechnik zu erobern. Also wird erstmal ein Raumschiff ausgerüstet und eine Mannschaft aus Wissenschaftlern und Technikern zusammengestellt. Dann werden noch schnell ein paar Satelliten oder Bausteine für eine Raumstation an Bord genommen, ehe man beim Kontrollzentrum um die Startfreigabe bittet. Das Ziel der Aktion ist, eine stattliche Raumstation samt dazugehörigem Satellitenpark im All zu installieren und dann zu verwalten. Dabei müssen allerdings viele Hürden in Form von Finanz- und Terminproblemen genommen werden, und die Ladekapazität des Schiffes ist leider auch nicht unbegrenzt...

Nachdem man sämtliche Vorbereitungen in grafisch sehr ordentlichen Menüs getroffen hat (geht dank Maussteuerung flott von der Hand), wird ins Kontrollzentrum geschaltet, wo man den Start auf einem großen Monitor bewundern kann. Übrigens: Wer bei der Kopierschutz-Abfrage (Farb-Code) einen Fehler gemacht hat, muß jetzt hilflos mitansehen, wie seine Rakete in die Luft fliegt! Im Normalfall erreicht man jedoch problemlos die Umlaufbahn, wo der Spaß erst richtig anfängt: Hier dirigiert man das Shuttle zunächst auf die gewünschte Position, dann wird auf Handbetrieb umgeschaltet. Der Spieler findet sich im Cockpit wieder, und jetzt darf z. B. manuell gesteuert werden, oder man setzt einen Mann zu Arbeiten im freien Raum aus. In diesem Fall kann man zwischen der Sicht des Astronauten und dem Cockpit-Blickwinkel hin- und herschalten, der Blick auf das eigene Schiff zeigt dann ausgefüllte und gute Vektorgrafik. Ob die Trägheit der Bewegungsabläufe allerdings den Programmierern oder der Schwerelosigkeit anzulasten ist, bleibt jedem selbst überlassen.

Sobald eine Mission erfüllt ist, wird in einer Arcade-Sequenz auf einem Flugzeugträger gelandet. Erfolge schlagen als finanzielle Zuwendungen zu Buche, die dann in weitere Aufträge investiert werden. Aber Vorsicht: Wer bei der Landung Mist baut, darf sich über die teuren Bergungskosten nicht wundern!

E.S.S. ist eine sehr komplexe Mischung aus Strategie und Simulation, gewürzt mit einer zarten Prise Action – allen Feinheiten des Games gerecht zu werden, ist aus Platzmangel schlicht unmöglich. Dank der liebevoll gemachten Grafik und der vielen Handlungsmöglichkeiten sollte die Motivation für etliche Ausflüge ins All ausreichen. Daß der Sound sich auf hinlänglich bekannte Effekte beschränkt, dürfte hier eigentlich niemand stören... (ml)





**E.S.S.**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 77% |
| **Sound:** | 65% |
| **Handhabung:** | 72% |
| **Spielidee:** | 84% |
| **Dauerspaß:** | 81% |
| **Preis/Leistung:** | 74% |
| **Red. Urteil:** | 76% |

**Für Fortgeschrittene**
**Preis:** ca. 99,– DM
**Hersteller:** Tomahawk
**Bezug:** Bomico

**Spezialität:** Achtung: Das Programm läuft nicht auf 1000ern, bei 1MB Speicher muß oft mehrmals gestartet werden! Die deutsche Anleitung ist umfangreich, bei der Kopierschutzabfrage wird nur der numerische Block angesprochen. Save-Option vorhanden.

# BAD COMPANY

**Zäh wie Leder, hart wie Kruppstahl, auf Mord und Totschlag gedrillt – so sind sie, die durchtrainierten Killer aus „Logotrons" neuem Weltraum-Gemetzel! Bestimmt kein Spiel für feinsinnige Gemüter ...**

Zwei kampflustige Weiber und sechs blutrünstige Söldner stehen bereit, um insgesamt vier Planeten zu „kolonialisieren". Die finster dreinblickende Truppe wird dem Joystickmasseur mit Text und Portraitgrafik vorgestellt. Jede(r) verfügt über andere Eigenschaften: Der eine kann bestimmte Waffen nicht benutzen, der andere bewegt sich dafür im Gefecht äußerst schwerfällig. Hat man sich schließlich einen oder zwei dieser reizenden Zeitgenossen ausgesucht, bestimmt man den ersten zu kolonialisierenden Planeten. Nach einem kurzen Flug durch's Weltall geht die Ballerei dann endlich los; das riesige Raumschiff schwebt noch einen Moment über der Planetenoberfläche, und die Helden werden abgesetzt. Die Laserwumme tragen sie zwar wie eine Schultüte, aber was soll's, Hauptsache, die heranfliegenden Insektenmonster zerbersten in prachtvollen Explosionen!

So schlendern die Jungs (oder Mädels, klar!) in „Space Harrier"-Manier über den Planeten und feuern auf alles, was sich auch nur von weitem nähert. Oft stellen herumstehende Felsen die letzte Rettung dar, wenn die feindlichen Insekten mit warmen Laserstrahlen auf unsere Helden zielen. Durch das Abschießen von schwarzen Plastikkugeln lassen sich manchmal wertvolle Extrawaffen erbeuten – Kanonen, die in hohem Bogen Feuerblitze verschießen, rasend schnelle Lasergewehre und vieles mehr. Per Tastatur kann man auch noch eine Reservewaffe aktivieren; wer die Kampfkraft seiner Wumme ins Unermeßliche steigern will, der sollte die roten Energiekapseln einsammeln, die gelegentlich auftauchen: sie sorgen dafür, daß die Laserkanonen schneller und wirkungsvoller feuern.

Bad Company spielt sich wirklich prächtig, besonders zu zweit macht diese sauber programmierte Laser-Orgie stundenlang Spaß. David Whittakers Supersound, aber auch die fast ruckfreien 3D-Grafiken von Chris Sorrell und Pete Lyon haben echte Klasse! Für langdauernde Motivation ist ebenfalls gesorgt: Bis alle vier Planeten von den wilden Insektenschwärmen gesäubert sind, ziehen sicher einige Wochen ins Land. Fans von gutgemachten Ballerspielen können hier beherzt zugreifen; Feingeister sollten lieber die Finger davon lassen – bei Bad Company wird nämlich geballert, bis der Daumen kracht!

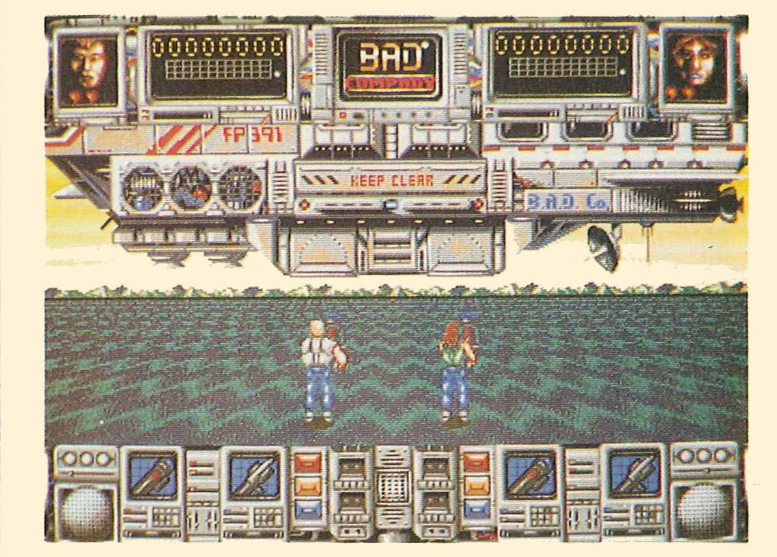
(Carsten Borgmeier)

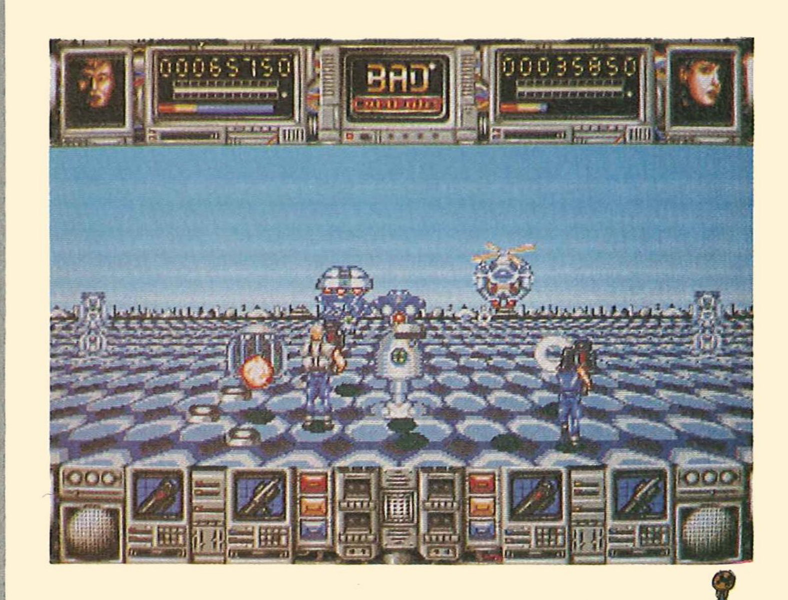


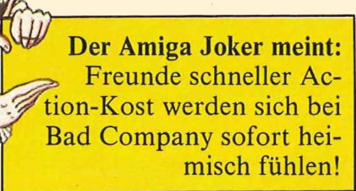






**Der Amiga Joker meint:** Freunde schneller Action-Kost werden sich bei Bad Company sofort heimisch fühlen!

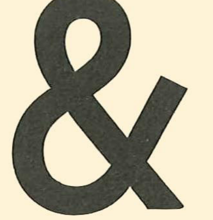
**Spezialität:** Besonders im Zwei-Spieler-Modus kommt Freude auf, die Highscores sind abspeicherbar.

**Bad Company**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 80% |
| **Sound:** | 80% |
| **Handhabung:** | 71% |
| **Spielidee:** | 66% |
| **Dauerspaß:** | 73% |
| **Preis/Leistung:** | 72% |
| **Red. Urteil:** | 74% |

**Für Fortgeschrittene**
**Preis:** ca. 69,– DM
**Hersteller:** Logotron Entertainment
**Bezug:** Joysoft

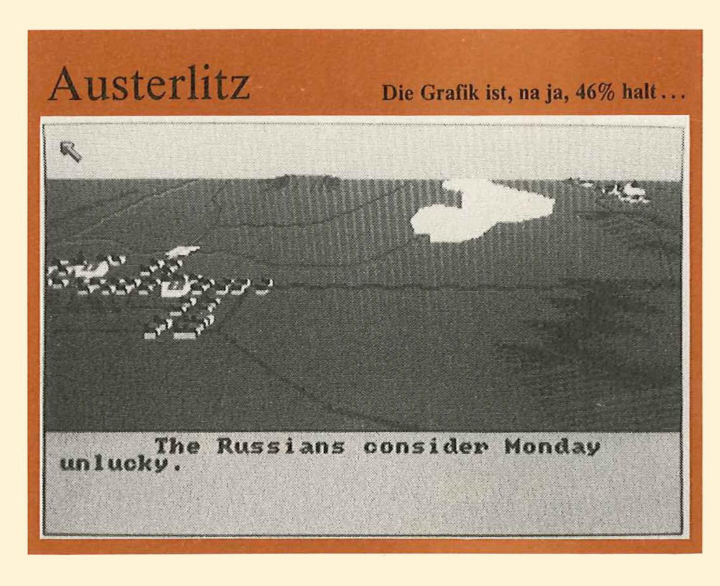
# AUSTERLITZ



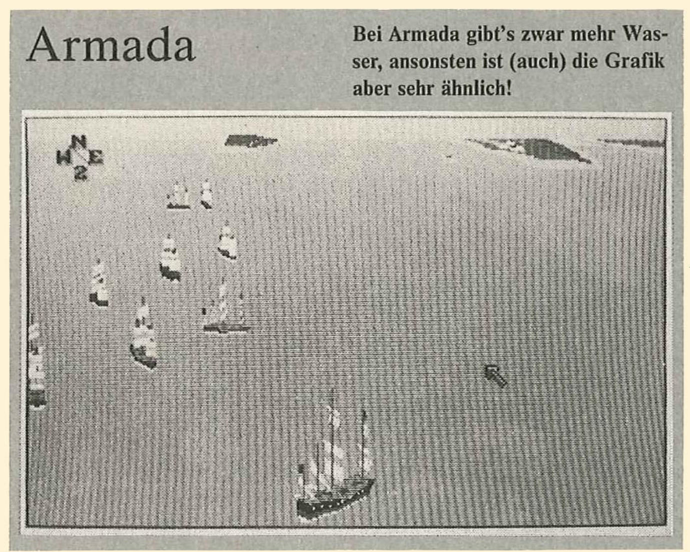
# ARMADA

**Es kommt immer mehr in Mode, historische Schlachten für den Wohnzimmer-Strategen elektronisch aufzubereiten: Während früher allenfalls eine Handvoll begeisterter Sammler von Zinnfiguren geschichtliche Ereignisse nachspielte, tauchen die Bismarcks und Napoleons mittlerweile in rauhen Mengen auf bundesdeutschen Monitoren auf.**

Dr. Peter Turcan ist einer der fleißigsten Schöpfer solcher Simulationen; er scheint seine Kreationen am Fließband zu erstellen: Die heute vorgestellten Games unterscheiden sich eigentlich nur durch die Hintergrundstories von den Vorläufern (wie z. B. „Borodino").
Den Namen **Austerlitz** dürften die meisten schon mal in der Schule gehört haben. In der Nähe dieser tschechischen Kleinstadt fand am 2. Dezember 1805 die „Dreikaiserschlacht" zwischen Napoleon I (Frankreich), Alexander I (Rußland) und Franz II (Österreich) statt. Im Spiel schlüpft man in die Rolle Napoleons' und/oder Alexanders' (Zwei-Spieler-Option). Bevor die erste Kugel fliegt, muß der Feldherr in spe ein kleines Quiz über sich ergehen lassen: ob man sich an den geschichtlichen Ablauf halten will, oder auch eigene (abweichende) Befehle (bis zu 30 pro Partei) verwenden möchte, ob die Botschaften der Generäle untereinander angezeigt werden sollen etc.
Vom grafischen her ist das Game kein Siegeskandidat: Der Bildaufbau geht recht langsam vonstatten, und auch die einzelnen Geländeformationen sind nicht immer klar zu unterscheiden. Aber zumindest die Befehlsleiste ist jetzt leichter lesbar als bei „Borodino". Die Befehle müssen für jeden Truppenteil mühsam per Tastatur eingegeben werden; dadurch mag zwar eine differenziertere Steuerung möglich sein – komfortabel ist das aber nicht gerade. Man hat 15 Minuten Zeit, um jeweils acht Orders an seine Leute zu erteilen. Sound: Fehlanzeige! Die Packung enthält neben der englischen Anleitung leider nur eine deutsche Kurzeinweisung; außerdem darin: eine abwaschbare Landkarte und ein Filzstift(!).
Das nächste Gemetzel findet auf dem Wasser statt, genauer gesagt zwischen Plymouth und der Isle of Wight. Dort trafen die spanische **Armada** und die englische Flotte aufeinander. Philipp II schickte im Jahre 1588 seine angeblich unbesiegbare Armada mit 120 Schiffen gegen England: ihre Niederlage beendete die spanische Vorherrschaft auf den Weltmeeren.
Als Spielfigur stehen Lord Howard (England) und/oder Medina Sidonia (Spanien) zur Verfügung; im übrigen könnte man hier nur noch einmal wiederholen, was bereits zu Austerlitz gesagt wurde: Armada funktioniert exakt nach demselben Spielprinzip! Beide Games sind eigentlich nur dem eingefleischten Liebhaber historischer Auseinandersetzungen zu empfehlen, der normale Schreibtisch-Stratege wird angesichts der Themenstellung und der Komplexität des Handlungsablaufs damit wohl nicht glücklich werden. Zudem wird die ganze Geschichte nach einiger Zeit doch relativ langweilig... (wh)




**Austerlitz** — Die Grafik ist, na ja, 46% halt...



**Armada** — Bei Armada gibt's zwar mehr Wasser, ansonsten ist (auch) die Grafik aber sehr ähnlich!

**Austerlitz**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 46% |
| **Handhabung:** | 32% |
| **Spielidee:** | 29% |
| **Dauerspaß:** | 57% |
| **Preis/Leistung:** | 52% |
| **Red. Urteil:** | 45% |

**Für Experten**
**Preis:** ca. 75,– DM
**Hersteller:** PSS
**Bezug:** Gamesworld
**Spezialität:** Das Game ist kopiergeschützt, ein Abspeichern von Spielständen ist selbstverständlich möglich.

**Armada**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 48% |
| **Handhabung:** | 32% |
| **Spielidee:** | 29% |
| **Dauerspaß:** | 59% |
| **Preis/Leistung:** | 50% |
| **Red. Urteil:** | 45% |

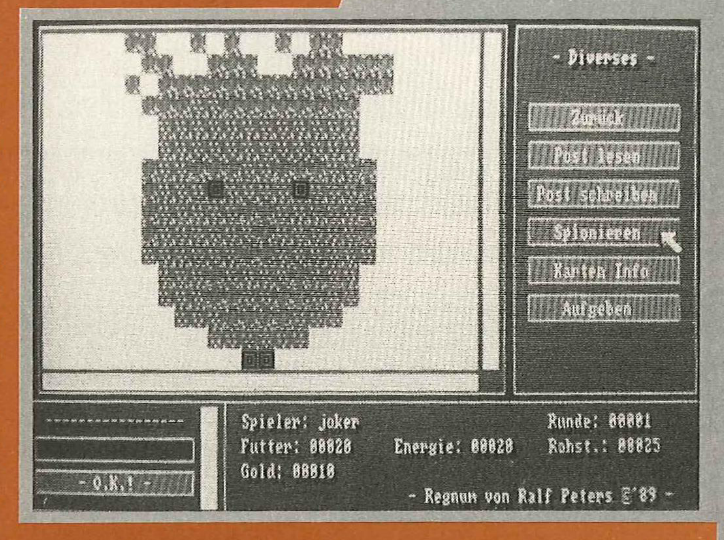
**Für Experten**
**Preis:** ca. 79,– DM
**Hersteller:** ARC
**Bezug:** Gamesworld
**Spezialität:** Trotz Kopierschutz ist eine Installation auf Festplatte möglich; eine Save-Option ist auch hier vorhanden. Viersprachige Anleitung.

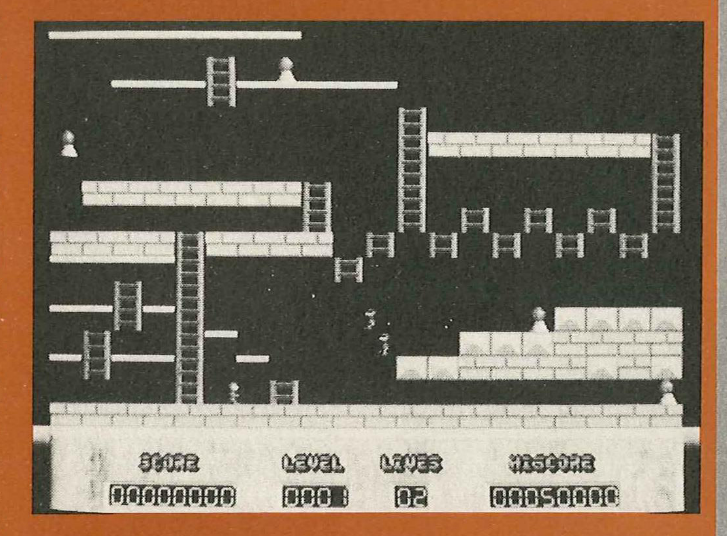
# SPEEDRUNNER

# REGNUM

**Altgediente Spiele-Fans ahnen vermutlich schon, was da auf sie zukommt: Die Amiga-variante des bekannten „Loadrunner", das auf dem C 64 ja eines der Kultspiele schlechthin war!**

Wer mit dem Original schon fleißig geübt hat, tut sich hier erheblich leichter – das Geschehen auf dem Screen läuft nämlich mit atemberaubender Geschwindigkeit ab: Ein winziges Männchen läuft, klettert und hangelt sich kreuz und quer über den Bildschirm, um die herumstehenden „Mensch ärgere dich nicht"-Figuren abzuräumen. Dabei wird es von feindlichen Sprites gestört – die aggressiven Wichte geben keinen Augenblick Ruhe und lassen sich nur durch das blitzschnelle Ausheben einer Grube abschütteln. Tja, und wenn man das nicht rechtzeitig schafft, ist schon bei der leisesten Feindberührung wieder eines der vier Heldenleben hinüber! Außerdem ist stets Vorsicht geboten, soll sich nicht das alte Sprichwort „Wer anderen eine Grube gräbt..." auf drastische Weise bewahrheiten. So geht das dann immer weiter, 200 Level lang, und falls das noch nicht genug sein sollte: ein mitgelieferter Editor ermöglicht die Erschaffung ganz eigener Level!
Speedrunner ist ein typisches Plattform-Game und trotz des simplen Spielprinzips nicht einfach zu meistern; die kleinen, aber unermüdlichen Gegner verlangen schon recht flotte Reaktionen mit dem Joystick! Die Grafik ist eindeutig unter Amiga-Standard und zudem nicht besonders abwechslungsreich, was aber auf den Spielspaß praktisch keinen Einfluß hat. Auf Soundeffekte wurde ganz verzichtet, das abrufbare Musikstück wirkt eher ablenkend. Alles in allem: Trotz angegrautem Spielprinzip ein feiner Geschicklichkeitstest zu einem vernünftigen Preis. (ur)



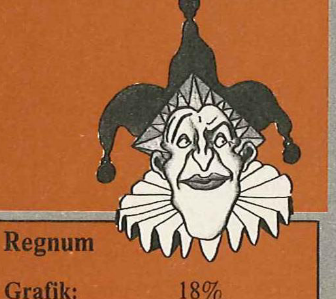



**Speedrunner**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 36% |
| **Sound:** | 27% |
| **Handhabung:** | 68% |
| **Spielidee:** | 57% |
| **Dauerspaß:** | 77% |
| **Preis/Leistung:** | 73% |
| **Red. Urteil:** | 62% |

**Für Fortgeschrittene**
**Preis:** ca. 39,– DM
**Hersteller:** Kunert-Soft
**Bezug:** Stefan Ossowski

**Spezialität:** Nach dem Bildschirm-Exitus muß der Rechner das Game immer komplett neu laden, dafür dürfte die 50stellige Highscoreliste eine ganze Weile ausreichen...



**Regnum**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 18% |
| **Sound:** | 11% |
| **Handhabung:** | 62% |
| **Spielidee:** | 61% |
| **Dauerspaß:** | 67% |
| **Preis/Leistung:** | 49% |
| **Red. Urteil:** | 53% |

**Variabel**
**Preis:** ca. 49,– DM
**Hersteller:** Markt&Technik
**Bezug:** Frank Heidak

**Spezialität:** Ein (etwas umständlicher) Editor zum Gestalten eigener Landkarten ist vorhanden. Zum Abspeichern von Spielständen muß über das CLI zuerst eine Save-Disk erstellt werden.

**Fans von strategischen Konfliktsimulationen sind ja nun wahrlich nicht verwöhnt, was Grafik und Sound betrifft, da dürfte PD-Standard schon genügen. So oder ähnlich hat man wohl bei „Markt & Technik" gedacht, als man sich dazu entschloß, dieses Game unter's Volk zu werfen...**

Das Geschehen dieses Strategiespielchens findet auf Landkarten statt, die im Design fatal an jene Karo-Blöcke erinnern, die in langweiligen Schulstunden zu einer Partie Schiffe-Versenken dienen. Bis zu sechs Spieler dürfen hier als vermeintliche Regenten eines imaginären Königreichs agieren und zu Wasser wie zu Lande Truppen aufbauen und verschieben, Kriege führen, oder ihren wirtschaftlichen Einfluß durch gesteigerte Produktion von Futter, Energie und Rohstoffen festigen. Wie üblich läuft das Spiel in Runden ab, in denen jeder Beteiligte einen Zug ausführen darf; sollte ein Spieler die absolute Oberhand gewinnen, kann das Game von den Unterlegenen per Mausklick aufgegeben werden.
Tatsächlich mangelt es Regnum nicht an Komplexität, sogar an eine Option für den Postweg oder die Möglichkeit, die Gegner auszuspionieren, hat der Autor Ralf Peters gedacht. Nur: etwas liebevoller hätte man das Ganze schon programmieren können! Über den fehlenden Sound und die stotternde Titelmelodie könnte man ja noch hinwegsehen, aber die stinklangweilige Optik und das ewige Wakkeln des Screens, sobald umgeschaltet wird, hätte wirklich nicht sein müssen! Schade, aber in diesem Fall konnten mich auch die paar Märker Ersparnis gegenüber einem Vollpreisprogramm nicht überzeugen! (ml)





**Der letzte Crash an der Wallstreet hat ja recht deutlich gezeigt, daß nicht nur Computer abstürzen können! Wen das neugierig gemacht hat, oder wer einfach nur mal erfahren möchte, ob er seine letzten fünf Märker nun in Aktien oder doch besser in Wertpapieren anlegen sollte, der kann mit dem neuen Game von „Falken-Software" schonmal ein bißchen für den Ernstfall trainieren ...**

# BÖRSENFIEBER

**Der Amiga Joker meint:** Wer auf gepflegten Wallstreet-Realismus steht, findet in Börsenfieber eine gewinnbringende Anlage!

In einem Eingangstest wird das vorhandene Börsenwissen jedes Spielers (einer bis vier) ermittelt; abhängig vom gezeigten Wissensstand beträgt das Ausgangsdepot dann zwischen 5.000,– und 50.000,– DM. Klassenziel ist es, dieses Startkapital in maximal 99 Wochen/Spielrunden auf eine satte Million Märker zu erhöhen. Dazu stehen acht verschiedene Anlageformen zur Verfügung, die Palette reicht dabei vom (nur für die Bank) guten alten Sparbuch über Gold- und Devisengeschäfte bis hin zu Investmentfonds und Aktien. Damit das alles auch schön realistisch abläuft, werden durch einen Zufallsgenerator über 140 verschiedene Nachrichtenmeldungen von wirtschaftlichen und politischen Ereignissen ausgegeben, die sich auf die Kurse auswirken können. Der Spieler muß diese Einflüsse richtig einschätzen und möglichst schnell darauf reagieren: Um die Hektik des Börsenalltags zu simulieren, gilt für alle Aktien-Transaktionen (Kauf/Verkauf) ein Zeitlimit von zehn (10!) Sekunden. Da ein gestandener Broker auch die Kunst des richtigen Schuldenmachens beherrschen muß, besteht weiter die Möglichkeit, einen Kredit aufzunehmen (zu gepfefferten Zinsen, versteht sich!). Während man damit beschäftigt ist, Geld und Gut zu vermehren, erweitert man quasi nebenbei sein Wissen über wirtschaftliche Begriffe und Zusammenhänge; wer da noch nicht so fit ist, kann sich in einer Infothek die Erläuterungen der wichtigsten Fachbegriffe ansehen.

Die Grafiken von Börsenfieber sind ungefähr so aufregend wie der Wirtschaftsteil der Tageszeitung, und die Soundeffekte reichen kaum über das gelegentliche Klingeln des Telefons hinaus. Äußerst benutzerfreundlich dagegen die Steuerung mit Cursor- und Funktionstasten: Durch die Anzeige aller gerade möglichen Befehle auf dem Screen wird einem das ständige Nachblättern in der etwas knapp gefaßten Anleitung erspart. Außerdem hat man jederzeit Zugriff auf das nach dem Karteikastenprinzip aufgebaute Spielerdepot. Ebenfalls lobend zu erwähnen sind die kurzen Ladezeiten. Die Spielidee ist zwar nicht unbedingt die neueste, aber die gut gelungene Umsetzung und die ständig auftauchenden Überraschungen sorgen dafür, daß die Motivation auch auf längere Sicht keinen Kurseinbruch erleidet. (ur)

| Börsenfieber | |
|---|---|
| Grafik: | 27% |
| Sound: | 22% |
| Handhabung: | 81% |
| Spielidee: | 56% |
| Dauerspaß: | 76% |
| Preis/Leistung: | 71% |
| Red. Urteil: | 70% |
| Für Fortgeschrittene | |
| Preis: | ca. 84,– DM |
| Hersteller: | Falken-Software |
| Bezug: | Gamesworld |

**Spezialität:** Inhaber echter Wertpapierdepots können eine mitgelieferte Depotverwaltung mit Paßworteingabe und Gewinn/Verlustberechnung nutzen.

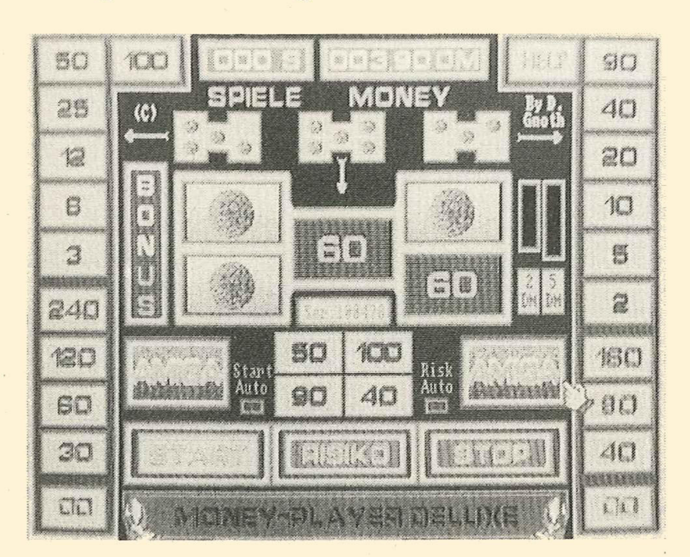
**Über mangelnde Übersichtlichkeit kann man sich bei Börsenfieber wirklich nicht beklagen**

Börsen Journal

Die fünf wichtigsten Industrienationen meldeten in der vergangenen Woche größtenteils starke Steigerungen der Verbraucherpreise für die letzten sechs Monate.
Beachtung fand vor allen das hohe Plus in den USA, wo die Inflationsgefahr wieder ernster genommen wird. Gründe sind ein leergefegter Arbeitsmarkt, steigende Import- und Rohstoffpreise und expandierende Geldmengen. Hat die Inflation aber erst einmal in den USA Fuß gefaßt, wird auch die Bundesrepublik keine Insel der Stabilität bleiben.

F1 Infos F2 Depot F9 neue Meldung F10 Reaktion

# Money-Player Deluxe



**Wer kennt sie nicht, die blinkenden Wunderkästen, die einem das schnelle Glück für nur 30 Pfennig Einsatz versprechen? Wohl jeder von uns hat schonmal versucht, auf diese Weise seine Barschaft aufzubessern...**

Doch meist kommt statt des erwarteten warmen Geldregens nur die große Ernüchterung – und der feste Vorsatz, sein Kleingeld in Zukunft vernünftiger anzulegen! Eine Möglichkeit wäre da zum Beispiel der Money-Player Deluxe: Das erste Spiel kostet dabei zwar stolze 39,– DM, aber alle weiteren gibt's dann praktisch umsonst!

Abgesehen davon, daß Gewinn- und Verlustanzeige hier natürlich nur statistisches Interesse haben, sind die Funktionen weitgehend identisch mit denen real existierender Geldspielautomaten – Einsätze bringt man mit den Funktionstasten, Start/Stop erfolgt durch Mausklick, und die berüchtigte Risiko-Leiter ist natürlich auch vorhanden. Die Walzen sind gut animiert, Grafik und Sound können mit den großen Brüdern in der Eckkneipe allerdings nicht ganz mithalten. Dafür wird ein Service geboten, von dem Automaten-Fans nur träumen dürfen: Die Spielstände lassen sich mit Geldbetrag und Sonderspielzahl absaven! Trotzdem hält der Spaß nicht allzulange an, denn irgendwie ist mit dem fehlenden Verlustrisiko auch der ganze Reiz der Sache verschwunden. Aber als preiswerter Heimtrainer für ein paar Trockenübungen zwischendurch ist der Money-Player Deluxe sicherlich nicht die schlechteste Wahl. (ur)

**Money-Player Deluxe**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 51% |
| **Sound:** | 48% |
| **Handhabung:** | 68% |
| **Spielidee:** | 15% |
| **Dauerspaß:** | 28% |
| **Preis/Leistung:** | 54% |
| **Red. Urteil:** | 44% |

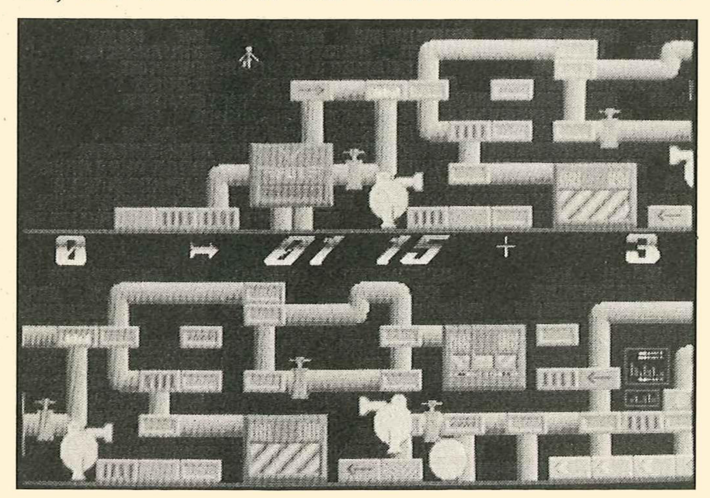
**Für Anfänger**
**Preis:** ca. 39,– DM
**Hersteller:** Kunert Soft
**Bezug:** Stefan Ossowski

**Spezialität:** Festplattenbesitzer können das Game problemlos auf ihrer Harddisk installieren. Die Anleitung ist erstaunlich ausführlich...

# Limes & Napoleon

**Und wieder einmal hat ein Spiel den langen Weg vom guten alten C 64 hin zu unserer „Freundin" gefunden...**

Wenden wir uns zuerst der sechsseitigen deutschen Anleitung zu: Hier erfahren wir, daß es sich bei dem Game um einen Roboter-Wettkampf im Kalifornien des Jahres 2502 handelt. Also von alleine wäre ich da nicht drauf gekommen – was sich so auf dem (horizontal) zweigeteilten Screen tummelt, sah mir eher nach ostfriesischen Blech-Ottifanten aus! Spielziel ist es, den Glitstar (ein kleines sternförmiges Sprite) „einzurüsseln" und an gekennzeichneten Toren wieder „auszurüsseln". Dies sollte der zweite Spieler (Mensch/Amiga) durch Zusammenrollen und anschließendes Umstoßen des Gegners tunlichst verhindern. Daneben treibt noch „Bufo", ein fehlkonstruierter Roboter, sein Unwesen, und um die Verwirrung vollkommen zu machen, kann man den eigenen Schrotthaufen in brenzligen Situationen auch in einen Ersatzkörper teleportieren...



In einem Menü lassen sich die ersten beiden Level (von insgesamt zehn), Spielzeit, Anzahl der Spieler (einer/zwei) und die Musikbegleitung (drei verschiedene Musiken) auswählen. Die Grafik ist nicht besonders aufregend, immerhin wird ruckelfreies Scrolling geboten. An die Steuerung muß man sich auch erstmal gewöhnen – am besten hat mir bei dem Ganzen eigentlich der Sound gefallen! Mit einem Wort: hausbackene Durchschnittskost, aber recht viel mehr kann man zu dem günstigen Preis wohl nicht erwarten! (Stephan Rock)

**Limes & Napoleon**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 53% |
| **Sound:** | 74% |
| **Handhabung:** | 58% |
| **Spielidee:** | 55% |
| **Dauerspaß:** | 50% |
| **Preis/Leistung:** | 69% |
| **Red. Urteil:** | 57% |

**Für Anfänger**
**Preis:** ca. 49,– DM
**Hersteller:** EAS Software
**Bezug:** EAS Software

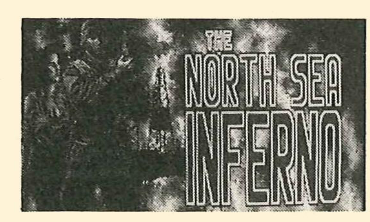
**Spezialität:** Auf dem geteilten Screen können zwei Spieler auch gleichzeitig neben- und gegeneinander spielen.





# MAGIC BYTES

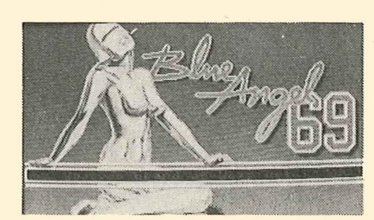
## SUPERGAMES ZU SUPERPREISEN!
## NEU! JETZT ERHÄLTLICH DIREKT VOM HERSTELLER.



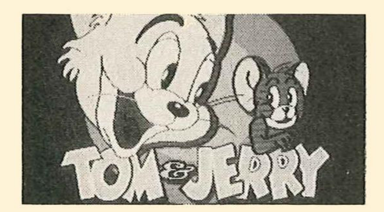

North Sea Inferno
ASM-Hitstern. Noten: Grafik 8, Sound 9, Spielablauf 8, Motivation 10, Preis / Leistung 10.
"Wer den Söldner 'raushängen lassen will, kommt hier voll auf seine Kosten." (Peter Braun)



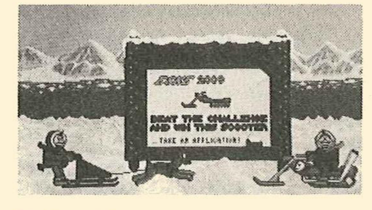

Cyber World
PC International 5 / 89:
"... ein Programm, das überzeugen konnte. Es ist rundum gelungen, was beim Konzept anfängt und mit der Realisierung aufhört."



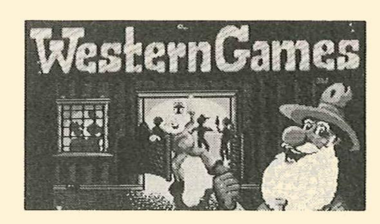

Blue Angel 69
Gesamtnote: 1. KICKSTART 1 / 90:
"... dem kann Blue Angel 69 wärmstens ans Herz gelegt werden."




Tom & Jerry / Tom & Jerry 2
SMASH:
"Käse, Ärgern, Hüpfen, Springen und Laufen, Tom & Jerry müßt ihr kaufen." (Carsten Borgmeier)



Eskimo Games
ASM 12 / 89: Durchschnitt-Note: 8
"Eskimo Games bietet originelle Disziplinen, gepaart mit hübscher Grafik und einigen originellen Gags." (Peter Braun)




Western Games
ASM 12 / 87, ASM-HIT, Durchschnitt-Note: 10
"Western Games ist ein Superspiel" (Thomas Brandt, C. Borgmeier).
"Für jeden Spiele-Fan unbedingt empfehlenswert." (Data Welt, T.Tai)

Katalog gratis!

"Einfach irre, diese Preise!"

| Best.-Nr. | AMIGA-Titel | Preis in DM | Best.-Nr. | AMIGA-Titel | Preis in DM |
|---|---|---|---|---|---|
| 318 | Beam | 44,95 | 327 | North Sea Inferno | 44,95 |
| 324 | Blue Angel 69 | 44,95 | 314 | Pink Panther | 44,95 |
| 304 | Clever & Smart | 44,95 | 411 | Powerstyx | 44,95 |
| 406 | Crystal Hammer | 44,95 | 409 | Skyblaster | 44,95 |
| 316 | Cyber World | 44,95 | 402 | Spaceport | 44,95 |
| 326 | Eskimo Games | 44,95 | 410 | Spinworld | 44,95 |
| 413 | Final Mission | 44,95 | 320 | Tom & Jerry | 44,95 |
| 408 | Little Dragon | 44,95 | 325 | Tom & Jerry 2 | 44,95 |
| 315 | Mini-Golf | 44,95 | 417 | Triple X | 44,95 |
| 401 | Mission Elevator | 44,95 | 305 | Vampire's Empire | 44,95 |
| 319 | Nightdawn | 44,95 | 303 | Western Games | 44,95 |

**Wichtig: Bitte für jede Bestellung Bestellnummer und System angeben!**

Änderungen vorbehalten.

MAGIC BYTES
Verlag R. Kleinegräber, Postfach 2144 E, 4830 Gütersloh 1
Telefon-Hotline 05241-1834

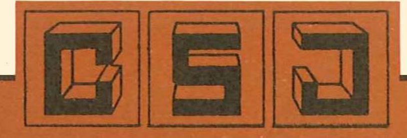
Ganz einfach und bequem von zu Hause aus bestellen. Kommt per Post.

24-Stunden-Schnellversand.

Einfach Postkarte an:
MAGIC BYTES, Verlag
R. Kleinegräber,
Postfach 2144 E,
4830 Gütersloh 1

Oder:
24-Stunden-Telefon-Hotline
**05241-1834**

Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 7,- DM für Porto, Verpackung und Nachnahme.
Ab 75,- DM ist der Versand frei.
Umtauschgarantie bei schadhaften Exemplaren (Frei zurücksenden innerhalb 8 Tagen): Kostenfreie Ersatzlieferung.



# COMPUTERSOFT

## AMIGA ADVENTURE

| | |
|---|---|
| Bard's Tale 2 | 79,90 |
| Bloodwych | 84,95 |
| Bloodwych Data Disk | 49,95 |
| Die Fugger | 64,95 |
| Dragons of Flame | 89,95 |
| Heroes of the Lance | 79,95 |
| Indiana Jones Adventure | 89,95 |
| King Arthur | 84,95 |
| Kings Quest Tripple Pack | 84,95 |
| Legend of Djel | 64,95 |
| Legend of Faerghail | 89,95 |
| Legend of the Sword | 84,90 |
| Leisure Suit Larry | 64,90 |
| Police Quest I | 79,95 |
| Quest for the Time Birds | 89,95 |
| Stadt der Löwen | 119,95 |
| Swords of Twilight | 89,95 |
| Wall Street Editor | 44,95 |
| Wall Street Wizard | 69,95 |
| War Machine | 54,95 |
| Zack McKracken | 79,95 |

| | |
|---|---|
| Paperboy | 64,95 |
| Rock 'n Roll | 79,95 |
| Roller Coaster | 84,95 |
| Run the Gauntlet | 79,95 |
| Safari Guns | 64,95 |
| Seven Gates of Jambala | 69,95 |
| Shadow of the Beast | 119,00 |
| Shufflepuck Cafe | 59,95 |
| Skidoo | 64,95 |
| Snoopy | 84,95 |
| Soldier 2000 | 59,95 |
| Space Ace | 139,95 |
| Star Wars Trilogy | 64,95 |
| Starflight | 84,95 |
| Stryx | 69,95 |
| Take'em Out | 59,95 |
| Tom und Jerry II | 84,95 |
| Toobin | 64,95 |
| Twin World | 84,95 |
| Ultimate Darts | 69,95 |

| | |
|---|---|
| Centrefold Squares | 69,95 |
| It came from the Desert | 99,95 |
| Kaiser | 129,95 |
| North & South | 64,95 |
| Pictionary | 89,95 |
| Populous | 84,95 |
| Populous Scenary Disk | 39,95 |
| Red Lightning | 99,95 |
| Stellar Crusade | 119,00 |
| Waterloo | 49,95 |

## AMIGA-SPIELESAMMLUNG

| | |
|---|---|
| American Dreams | 84,95 |
| Beverly Hills Cop | 84,95 |
| Giants (4 Spiele) | 99,00 |
| Lightforce | 84,95 |
| Trill Time Plain 2 | 64,95 |

## AMIGA ANWENDER

| | |
|---|---|
| Joystick Zoomer (Pilotengriff) | 99,90 |
| Joystick Commando 4 | 24,95 |

## HITS ☆ HITS ☆ HITS

| | |
|---|---|
| **X-Out** | **69,95** |
| **Block Out** | **89,95** |
| **Amiga Tools 1.2** | **49,95** |
| **Modula 2 TDI Regular** | **198,90** |
| **Player Manager** | **79,95** |
| **Legend of Faerghail** | **89,95** |

## AMIGA ARCADE GAMES

| | |
|---|---|
| Altered Beast | 84,95 |
| APB... All Point Bulletin | 64,95 |
| Archipelagos | 79,95 |
| Asterix Operation Hinkelstein | 84,95 |
| Batman the Movie | 84,95 |
| Battlehawks 1942 | 74,95 |
| Black Magic | 59,95 |
| Block Out | 89,95 |
| Blue Angel 69 | 84,95 |
| Butcher Hill | 64,95 |
| Chambers of Shaolin | 84,95 |
| Chase #.Q. | 74,95 |
| Chicago 90 | 89,95 |
| Chinese Karate | 64,95 |
| Cosmic Pirate | 69,95 |
| Day of the Viper | 84,95 |
| Delux Strip Poker | 69,95 |
| Dragon Spirit | 59,95 |
| Dragonscape | 64,95 |
| Drakkhen | 99,00 |
| Drivin Force | 84,95 |
| Emperor of the Mines | 79,95 |
| Eskimo Games | 79,95 |
| E.S.S. European Space Simulator | 99,95 |
| Eye of Horus | 84,95 |
| F. Freddys Big Top O Fun | 84,95 |
| Fighting Soccer | 84,95 |
| First Personal Pinball | 69,95 |
| Full Metal Planet | 84,95 |
| Future Wars | 84,95 |
| Ghostbusters 2 | 84,95 |
| Gold of America | 84,95 |
| Hard and Heavy | 59,95 |
| Interphase | 84,95 |
| Iron Lord | 89,95 |
| Kult | 64,95 |
| Laser Squad | 69,95 |
| Magic Marble | 84,95 |
| Maniac Mansion | 84,95 |
| Mindbender | 69,95 |
| My funny Maze | 49,95 |
| Nightwalk | 39,95 |
| Ninja Warriors | 69,95 |

| | |
|---|---|
| Vortex | 69,95 |
| Weird Dreams | 74,95 |
| West Phaser | 119,00 |
| Xenon 2 | 84,95 |
| X-Out | 69,95 |

## AMIGA SIMULATION

| | |
|---|---|
| Börsenfieber | 84,95 |
| Bundesliga Manager | 69,95 |
| Clown'o Mania | 64,95 |
| Cosmo Ranger | 69,95 |
| Future Dreams (4 Spiele) | 84,95 |
| F16 Combat Pilot | 84,95 |
| Fast Break | 84,95 |
| Fighting Bomber | 99,95 |
| Fl. Sim. Scenery Hawaii | 54,95 |
| Flight Simulator II | 129,00 |
| Grand Prix Master | 69,95 |
| Great Courts Tennis | 84,95 |
| Hard Drivin | 69,95 |
| Hole in One (Golf) | 99,00 |
| Kick Off | 59,95 |
| Kick Off - Extra Time | 39,95 |
| Kreuz As | 39,95 |
| Minos | 64,95 |
| Oil Imperium | 69,95 |
| Player Manager | 79,95 |
| Ports of Call, Version 2.0 | 89,95 |
| Powerdrift | 84,95 |
| Soccer Manager Plus | 49,95 |
| Stunt Car Racer | 84,95 |
| Table Tennis | 64,95 |
| Turbo Outrun | 84,95 |

## AMIGA SPORT GAMES

| | |
|---|---|
| Daley Thompson Olympic | 79,95 |
| Passing Shot | 69,95 |

## AMIGA STRATEGIE

| | |
|---|---|
| Armada | 99,95 |
| Austerlitz | 84,95 |
| Battletech | 84,95 |
| Bismark | 84,95 |

| | |
|---|---|
| A500 RAM-Erw.+Dungeonm.+Uhr | 289,00 |
| A500 RAM-Erw.+Dungeonmaster | 249,00 |
| Aegis Light's, Camera, Action | 149,90 |
| Aegis Videoscape 3D PAL 2.0 | 398,00 |
| Amiga Tools 1.2 | 49,95 |
| Animate 3D PAL | 349,90 |
| Aztec C Commercial | 1.098,00 |
| Comic Art - Funny Figures | 39,95 |
| Comic Art - Science Fiction | 39,95 |
| Comic Art - Super Heroes | 39,95 |
| Comic Setter | 99,00 |
| Deluxe Music Construction | 199,00 |
| Deluxe Paint II/Print | 249,00 |
| Deluxe Video 1.2 | 249,00 |
| Design 3D | 249,95 |
| Digi-Paint 3 | 229,00 |
| Discovery Disk Editor | 198,00 |
| Dynamic Drums | 99,00 |
| Dynamic Studio | 298,00 |
| English Kurs I | 49,95 |
| Erdkunde Deutschland | 49,95 |
| Kindwords (Textverarbeitung) | 169,90 |
| Lattice C-Compiler V 5.02 | 598,00 |
| Logistix Professional | 398,00 |
| Marauder II | 89,90 |
| Maus für Amiga | 99,00 |
| Modula 2 TDI Developer | 339,90 |
| Modula 2 TDI Regular | 198,90 |
| Movie Clips 1 | 39,95 |
| Movie Setter | 99,00 |
| Netzteil für Amiga 500 | 129,00 |
| Pagesetter (Text & Grafik) | 99,00 |
| Pagesetter Font Set 1 | 39,95 |
| Pagesetter Laserscript | 99.00 |
| Pro Video Plus | 649,00 |
| Prof. Draw Structured Clipart | 99,00 |
| Professional Draw | 248,00 |
| Professional Page 1.3 | 498,00 |
| Professional Page Templates | 99,00 |
| Publisher Plus | 249,00 |
| Quaterback 2.3 HD-Sicherung | 139,00 |
| RGB Splitter | 298,00 |
| Sculpt 3D-Pal Version | 198,00 |
| Sidmon | 89,95 |
| Sound Digitizer A500/2000 | 149,90 |
| Sound Oasis | 198,00 |
| Superbase Professional | 399,00 |
| Superpic Echtzeit Digitizer | 1.798,00 |
| The Advantage D-Bank + Tab-Calk. | 248,00 |
| Vizawrite Desktop Amiga 2.0 | 229,00 |
| Vizawrite Junior 2.0 | 128,00 |
| Mäuse Matte | 18,90 |

* Wir suchen noch Programmautoren * ** Preisänderungen vorbehalten **

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

☆ **Händleranfragen erwünscht** ☆

CSJ NEWS
gegen 1,50 DM
in Briefmarken
anfordern.
Computer angeben

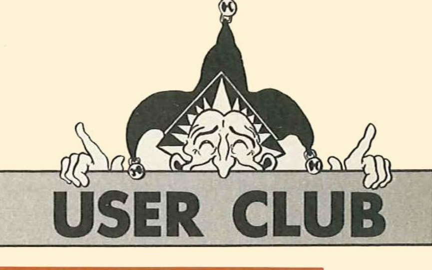
CSJ COMPUTERSOFT GMBH

Abt. Versand
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Ladengeschäft
An der Tiefenriede 27
3000 Hannover 1
Tel.: 06 11/88 63 83

Versandbedingungen
UPS-Express 10,- DM
Nachn. 7,- / Vork. 4,-DM
(Euroscheck in DM)
Ausland: Vorkasse 15,- DM

# Lotto Amiga & PD-Alternativen



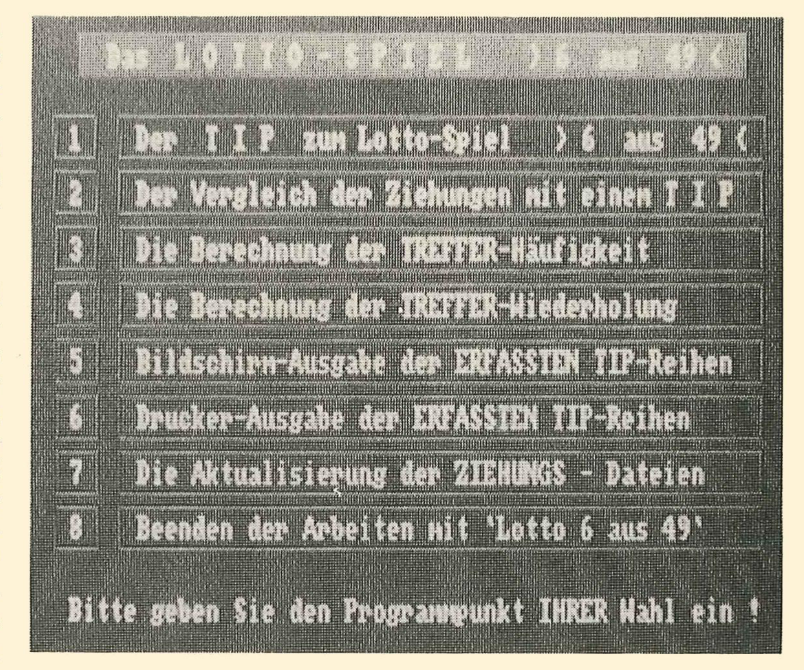

**Allwöchentlich dasselbe Spiel: Jeden Samstagabend sitzt die halbe Nation vor der Glotze und starrt auf 49 kleine Kügelchen. Kein Wunder, daß sich auch die Software-Produzenten des Themas angenommen haben und verschiedene Programme präsentieren, mit denen man dem Glück angeblich ein bißchen nachhelfen kann.**

Wir haben das semiprofessionell vertriebene Lotto Amiga mit einigen PD-Programmen verglichen, die gesammelt auf der Bavariansoft-Disk No.72 erhältlich sind. Um die Vorfreude gleich mal zu dämpfen: Keines der angebotenen Programme hält das, was es verspricht, oder besser, was man sich davon erwartet!

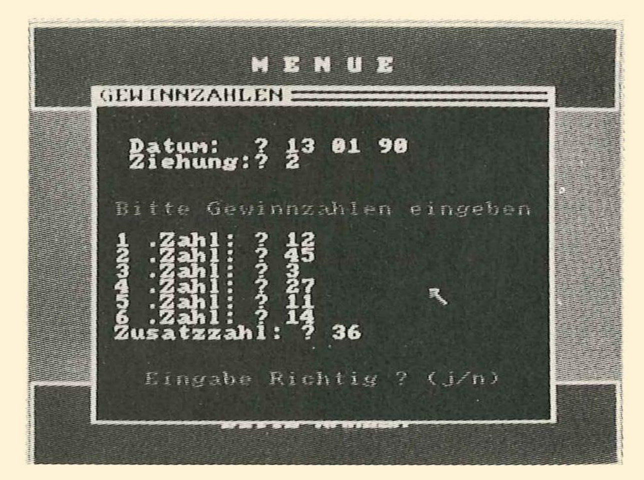
Erster Auswahlpunkt bei Lotto Amiga ist der unvermeidliche Tipvorschlag per Zufallsgenerator; des weiteren kann man herausfinden, ob eine Tipreihe in der Vergangenheit schon einmal erfolgreich war – sämtliche Gewinnzahlen seit der ersten Ziehung im Jahre 1955 bis Mitte 1989 sind als Datei enthalten. Die folgenden Ziehungen (der nächsten 20 Jahre!) können selbstverständlich nachgetragen werden. Außerdem läßt sich die Häufigkeit verschiedener Zahlen in beliebigen Zeiträumen ermitteln, also wie oft eine Zahl gezogen oder nicht gezogen wurde. Schließlich gibt es noch die Möglichkeit, Tipreihen auf dem Bildschirm oder einem Drucker auszugeben. Leider fehlen gerade die Optionen, die so ein Programm erst richtig interessant machen würden, wie Statistikfunktionen und Wahrscheinlichkeitsberechnungen. Es wurde zwar die Möglichkeit bedacht, wie oft, bzw. in welcher Gewinnklasse man mit einem vorliegenden Tip bisher gewonnen hätte – allein der Sinn dieser Option bleibt im Dunkel. Völlig außer acht gelassen wurden dafür VEW- und Vollsystemtips, der angebotene Systemtip für 16 Zahlen hat wohl eher eine Alibifunktion. Bleibt noch negativ zu erwähnen, daß die Eingabe nicht besonders komfortabel ist, und alles recht langsam abläuft, wie von einem Basic-Programm eigentlich auch nicht anders zu erwarten.

Nicht viel besser sieht's bei der Public Domain-Alternative aus, die aber um einiges billiger ist: Zwei der vier Programme beschäftigen sich ausschließlich mit der österreichischen Variante 6 aus 45 – sind also nur für unsere lieben Nachbarn interessant. Bei „Ziehung" werden lediglich sechs Zufallszahlen gezogen, die nicht einmal sortiert sind; zumindest ist die grafische Darstellung ansprechend gelöst. Bleibt uns noch der „Lotto Controller". Er eignet sich eigentlich nur für Leute, die immer mit den sechs gleichen Zahlen ihr Glück versuchen. Dieses Basic-Programm kann aber leicht den eigenen Bedürfnissen angepaßt werden, es müssen nur die entsprechenden REM-Zeilen aktiviert und/oder umgeschrieben werden. Eine Druckoption und die Abspeicherung von neuen Ziehungen sind ebenfalls vorhanden.

So richtig überzeugend ist keines der angebotenen Programme: Statistik und Systemauswertungen sind nirgends integriert, und durch die BasicProgrammierung ergeben sich schrecklich lange Suchzeiten. Die fast durchgehend traurige Grafik ist da noch das geringste Übel! Sorry, aber in Sachen „Glücks-Nachhilfe" sieht es momentan auf dem Amiga reichlich duster aus – der Weg zum Millionär führt auch weiterhin nur über Gottvertrauen oder harte Arbeit. Schöner Mist... (wh)




Lotto Amiga: Zu viel Geld für zu wenig Programm!




Lotto auf PD: Kostengünstig aber leistungsschwach!

**Lotto Amiga**
**Hersteller:** Mükra Datentechnik
**Preis:** ca. 49,– DM
**Bezug:** CSJ Computersoft

**Bavariansoft PD No. 72**
**Hersteller:** Public Domain
**Preis:** ca. 6,– DM
**Bezug:** Bavariansoft
Friedrich Neuper
Postfach 72
8473 Pfreimd

# Impressum


**Herausgeber**
Michael Labiner (verantw.)

**Chefredakteur**
Michael Labiner (ml)

**Stellv. Chefredakteur**
Oskar Dzierzynski (od)

**Redaktion**
Werner Hiersekorn (wh)
Max Magenauer (mm)
Uwe Rönitz (ur)
Brigitta Labiner (bl)

**Freie Mitarbeiter**
Udo Bartz
Norbert Beckers
Carsten Borgmeier
Felix Bübl
Sönke Klettner
Frank Matzke
Jens Petersen
Ulf Petersen
Hans-Werner Raabe
Stephan Rock
Thomas Rossacher
Ralf Schikora
Manuel Semino
Sascha Wagner

**Redaktionsassistenz**
Brigitta Labiner

**Design & Illustration**
Oliver Wunderlich
Raimund Kutter

**Layout**
Oliver Wunderlich
Raimund Kutter

**Fotografie**
Oskar Dzierzynski

**Comic**
Werner Regnet

**Titel**
Celâl Kandemiroĝlu

**Anzeigenbetreuung**
Carsten Borgmeier

**Satz**
Fa. Der Satz, 8000 München 70

**Reproduktion**
Fa. Druckvorlagen Rieß, 8000 München 70

**Druck u. Gesamtherstellung**
Karl Wenschow Franzis-Druck GmbH, 8000 München 50

**Vertrieb**
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

**Erscheinungsweise**
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

**Abonnement**
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,– Ausland: DM 72,– Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 70010080.

**Manuskripte**
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.





**Verlag und Redaktion**
Joker Verlag Inh. Michael Labiner.
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: 089/463700,
Tel. Redaktion: 089/463823,
Telefax: 089/4604977

# Und schon wieder ein neuer Abonnent ...!

Spart Euch die Martern, Leute – abonniert freiwillig!
Einfach den Coupon ausfüllen, und schon bringt Euch der Postbote jeden Monat den allerneuesten AMIGA JOKER direkt an die Haustüre. So geht's bequem, schnell, preiswert (alle 10 Ausgaben eines Jahres für lächerliche DM 60.–, schlappe ÖS 500.– oder günstige SFR 60.–, alles incl. Porto) und vor allem schmerzlos!
Aber es kommt noch besser: Wer schon ein Abo hat, darf selbst auf Jagd gehen und erhält für jeden erlegten Neuabonnenten ein tolles Amiga-Game als Abschußprämie! Vermerkt Euren Namen und Adresse auf der entsprechenden Bestellung, wir schicken Euch dann die Trophäe!



**Bitte einsenden an:**
**JOKER-VERLAG**
**Abo-Verwaltung**
**Untere Parkstraße 67**
**D-8013 Haar b. München**

Name & Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

**Ich bestelle incl. Ausgabe:** ____ / ____

**Ich bezahle durch Bankabbuchung:** ☐

Kontoinhaber:

Konto-Nr.:

Geldinstitut:

Bankleitzahl:

**Ich bezahle per Vorauskasse:** ☐
(Scheck liegt bei)

**Überweisung auf Postgirokonto:** ☐
Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80

# OLIVER + COMPAGNIE

**Das neue Game von „Coktel Vision" ist einer der zahlreichen Versuche, aus einem witzigen Film ein ebenso tolles Programm zu machen. Wie so oft, ist es auch diesmal beim Versuch geblieben...**




Man muß schon den Zeichentrickfilm von Walt Disney gesehen, oder zumindest die deutsche Anleitung vorher genau studiert haben, um zu wissen, daß es sich bei Oliver um ein Kätzchen handeln soll: Ich hätte es ansonsten glatt für einen kleinen Hund gehalten! Aber wie oder was es auch immer sein mag, das kleine Tierchen hüpft, springt und sammelt vier Level lang, ohne daß rechte Spiellaune dabei aufkommen will.
Im ersten Level darf Oliver einen Bürgersteig entlangwuseln und Würstchen einsammeln. Damit's nicht gar zu eintönig wird, wird er von Fußgängern, Skateboardfahrern und einem streunenden Kater behindert. Nicht viel anders geht es dann in den folgenden Etappen weiter, nur daß zur Abwechslung Knochen, Schokoladenkrümel und Staubwolken aufgegabelt werden müssen. Aber das Game ist durchaus noch steigerungsfähig: Der letzte Level beschert uns eine Art Labyrinth, in dem Oliver innerhalb einer bestimmten Zeit seine gefangene Freundin Jenny finden muß. Selbstverständlich ist auch hier wieder Sammeln angesagt, Musiknoten sind's diesmal...
Grafik und Sound wären gar nicht mal schlecht, aber der Spielwitz spricht doch wohl eher Acht bis Zehnjährige an – und selbst die werden das Spielchen dank der trägen Steuerung bald wieder ad acta legen. Schade um die hübschen Bilder! (Udo Bartz)

**Oliver & Compagnie**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 80% |
| **Sound:** | 66% |
| **Handhabung:** | 64% |
| **Spielidee:** | 41% |
| **Dauerspaß:** | 38% |
| **Preis/Leistung:** | 17% |
| **Red. Urteil:** | 33% |

**Variabel**
**Preis:** ca. 85,– DM
**Hersteller:** Coktel Vision
**Bezug:** CSJ Computersoft

**Spezialität:** Achtung bei der Farbcodeabfrage: Es wird nur der Nummern-Block der Tastatur anerkannt! Drei Schwierigkeitsgrade, keine Highscores.

---

# CONQUEROR




**Was Spiele betrifft, sind Archimedes-User längst nicht so verwöhnt wie unsereins – kein Wunder bei der mageren Auswahl von Unterhaltungsprogrammen für den 32-Bit-Rechner! Trotzdem hat es sich „Rainbow Arts" nicht nehmen lassen, diese Panzersimulation jetzt auch für den Amiga umzusetzen. Mal sehen, was dabei herausgekommen ist...**

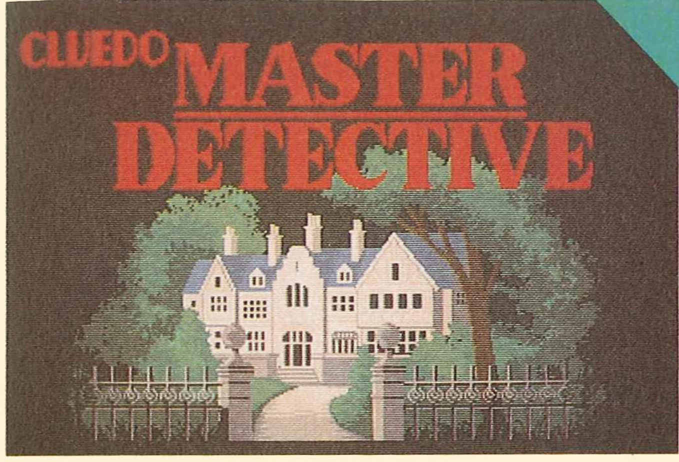
Drei verschiedene Spielvarianten stehen zur Wahl: In der reinen Actionversion hat man nur einen Panzer und versucht, damit alle computergesteuerten Kettenfahrzeuge ins Jenseits zu befördern; für erledigte Gegner gibt's dann eine bessere Ausrüstung. Oder man wählt eine Mischung aus Action und Strategie; dabei kontrolliert man mehrere Tanks und kämpft gegen ständig besser werdende Computergegner. Die schwierigste Variante ist der reine Strategiemodus: Hier spielt man (ohne Kampfeinlagen!) auf einer taktischen Karte. Egal wofür man sich auch entscheidet, es geht immer darum, ein vorgegebenes, riesiges Gebiet von allen feindlichen Panzern zu befreien.
Das Schlachtfeld ist nur in einem sehr kleinen Ausschnitt zu sehen, die Ähnlichkeit mit „Zarch" bzw. „Virus" springt sofort ins Auge. Die Steuerung ist hochkomplex, es gibt alle nur möglichen Kombinationen von Tastatur, Maus und Joystick, um damit Fahrer und Schützen zu bewegen.
3D-Grafik und Sound sind nicht schlecht, aber spielerisch wird Conqueror schnell fad: Die zahlreichen Wahlmöglichkeiten können auf Dauer nicht darüber hinwegtäuschen, daß es letzten Endes immer nur darum geht, andere Panzer aufzuspüren und abzuschießen. (Carsten Borgmeier)

**Conqueror**

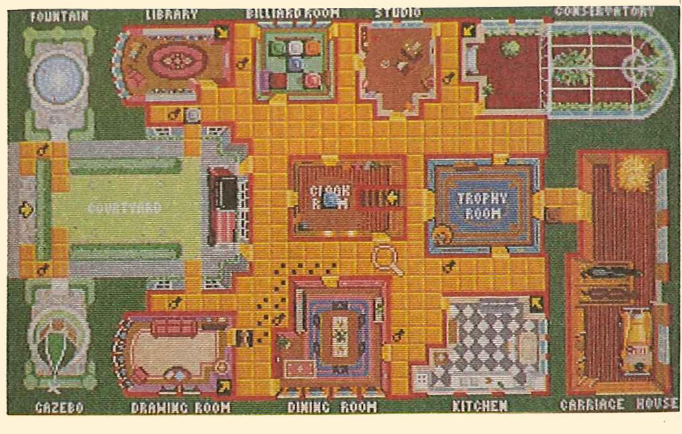
| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 65% |
| **Sound:** | 77% |
| **Handhabung:** | 41% |
| **Spielidee:** | 56% |
| **Dauerspaß:** | 64% |
| **Preis/Leistung:** | 60% |
| **Red. Urteil:** | 63% |

**Für Fortgeschrittene**
**Preis:** ca. 75,– DM
**Hersteller:** Rainbow Arts
**Bezug:** Gamesworld

**Spezialität:** Mit den F-Tasten kann man jeden Panzer (samt technischen Daten) in einer rotierenden Grafik bewundern und verschiedene Steuer-Modi aufrufen.




**Die Umsetzung von Brettspielen auf den Computer ist immer problematisch: Menschliche Mitstreiter sind eben kaum zu ersetzen! Das hat aber „Mastertronic" nicht davon abhalten können, die schon klassische Mörderjagd nun auch für den Amiga herauszubringen.**







**Der Amiga Joker meint:**
Bravo: Mastertronic hat das Knobel-Brettspiel eins zu eins auf den Amiga konvertiert.

Über die Spielregeln des Logik-Puzzles sind sich Computerversion und Vorlage einig: Um den heimtückischen Mord an Mr. Boddy aufzuklären, übernehmen bis zu zehn Spieler die Rollen der Verdächtigen (Solisten spielen zu viert, wobei der Rechner die übrigen drei Charaktere steuert). Als Spielbrett dient ein genauer Plan des Landsitzes, auf dem die Bluttat stattgefunden hat. Es gilt nun herauszufinden, wer mit welcher Waffe in welchem Zimmer den Hausherrn niedergemetzelt hat. Zu diesem Zweck werden insgesamt 30 Karten (12 Räume, 8 Waffen und 10 Personen) vom Programm gleichmäßig unter den Mitspielern verteilt – mit Ausnahme der drei Kärtchen, die den Tathergang bestimmen, versteht sich. Ist man selbst am Zug, wird per Zufallsgenerator gewürfelt und somit festgelegt, wie weit man seine Spielfigur bewegen darf. Sobald man ein Zimmer betritt, darf man eine Verdächtigung aussprechen, zum Beispiel: „War es Miss Peach mit dem Seil in der Küche?" Sollte der betreffende Mitspieler über eines der Kärtchen (Miss Peach, Seil, Küche) verfügen, so bekommt man es gezeigt, alle anderen wissen nur, daß eine der drei Komponenten nicht zur Lösung gehören kann, da sie ja in Besitz des Gefragten ist. So muß dann durch geschicktes Befragen und logische Elimination der wahre Sachverhalt aufgeklärt werden. Wer glaubt, daß er weiß, wie's war, darf eine Anklage aussprechen – wenn's stimmt, hat man gewonnen!

Daß die Rätselei (gewürzt mit den Verdächtigungen) am heimatlichen Wohnzimmertisch einen Heidenspaß macht, kann sich wohl jeder unschwer vorstellen – wie aber sieht die Sache vor dem Monitor aus? Nun, das Game gibt sich so originalgetreu wie irgend möglich, und die hübsche grafische Umsetzung sorgt für die nötige Atmosphäre. So ist das Spielbrett wirklich sehr gut gelungen, beim Betreten eines Raumes gibt's sogar eine kleine Animationssequenz, vom stimmungsvollen Gag mit dem Intro ganz zu schweigen. Der Sound beschränkt sich auf einige Geräuscheffekte wie das Fallen der Würfel, Schritte, etc. – aber wie sollte es auch anders sein? Auch an der Bedienung gibt es nichts zu mäkeln, alles wird sehr übersichtlich und handlich per Maus gesteuert.

Wenngleich Cluedo – Master Detektive also sicher kein übles Spiel ist, kommt man doch um die Tatsache nicht herum, daß die Mörder-Hatz erst im Freundeskreis ihre wahre Stärke entfaltet. Passionierte Cluedo-Cracks werden sich aber bestimmt freuen, nun endlich die Möglichkeit zu haben, auch ganz alleine im stillen Kämmerlein ihrer Leidenschaft frönen zu können. Wer allerdings mit solchen Logeleien ohnehin nichts am Hut hat, wird sich auch für die gelungene Brettspiel-Umsetzung kaum erwärmen können! (ml)



**Cluedo – Master Detektive**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 69% |
| **Sound:** | 62% |
| **Handhabung:** | 81% |
| **Spielidee:** | 78% |
| **Dauerspaß:** | 73% |
| **Preis/Leistung:** | 76% |
| **Red. Urteil:** | 71% |

**Für Anfänger**
**Preis:** ca. 55,– DM
**Hersteller:** Virgin/ Mastertronic
**Bezug:** International Software

**Spezialität:** In einer Menüleiste stehen zahlreiche Optionen bereit: Hier kann das Spiel abgespeichert, Computer-Kommentare aufgerufen und sogar ein Ausdruck erstellt werden. Die ausführliche Anleitung ist englisch.

**Es ist schon erstaunlich, wieviel Fantasie die Autoren von Hintergrundgeschichten manchmal an den Tag legen: Da werden die wüstesten Stories aus dem Weltraum erzählt, die mit dem Spiel selbst dann oft nicht das Geringste zu tun haben. Das vorliegende Game ist ein Paradebeispiel . . .**

# STARTRASH

So ist in der Anleitung von Startrash die Rede von einem gewissen Captain Flirt und seiner Beförderung zum Admiral, interstellaren Katastrophen, feucht-fröhlichen Weltraumparties, einer Universumsverwaltung und galaktischem Roulette. Dabei geht es bei diesem Geschicklichkeitsspiel schlicht und ergreifend darum, mit einer grünen Kugel in verschiedenen Türmen herumzuspringen und Akten einzusammeln!

Nach einem etwas hausbackenen Vorspann und kurzem Laden geht's schon (fast) los: Bevor Turm Nr. 1 auf dem Screen erscheint, darf man noch schnell die Art der (Joystick-)Steuerung bestimmen (Top orientiert, linke Hand orientiert oder rechte Hand orientiert), dann steht der wilden Hüpferei nichts mehr im Wege. Die kleine Kugel springt über Treppen, rollt Auffahrten hinauf, oder bedient sich der eingebauten Teleport-Stationen. Sobald alle herumliegenden Akten eingesackt sind, muß man noch den passenden Schlüssel finden, um den Level durch ein rotierendes Prisma verlassen zu können.

Wer bei Startrash weiterkommen will, braucht schon einiges Geschick: Teilweise sind die Wege und Treppen des Turms sehr eng angelegt, so daß der Spieler gezwungen ist, äußerst präzise zu steuern. Zudem erschweren wild gewordene Staubsauger und riesige Seepferdchen die Suche nach den Akten – da passieren dann leicht einmal Unfälle. Stürze (in den Abgrund) quittiert der Amiga mit 50 Minuspunkten; dagegen hagelt es Pluspunkte für eingesammelte Akten, Bonbons und Fische (was die auf einem Turm verloren haben?). In einigen Spielabschnitten darf man auch ganz schön lange knobeln, bis man die richtige Reihenfolge der Teleporter gefunden hat, um zum Ausgang zu kommen.

Die Highscores waren bei unserem Testmuster nicht abspeicherbar, das soll in der endgültigen Verkaufsversion dann aber möglich sein; die Ladezeiten zeichneten sich jedenfalls schon hier durch angenehme Kürze aus. Rainbow Arts hat sich sichtlich (und erfolgreich!) bemüht, das einfache Spielprinzip durch gute Grafik und spektakulären Sound aufzuwerten. Herausgekommen ist ein hübsch gemachtes Geschicklichkeitsspiel mit einem Hauch von Strategie, das alle Voraussetzungen erfüllt, um auch längerfristigen Spielspaß zu garantieren. (Carsten Borgmeier)



Ja, wo rollt sie denn hin?





Die sammelwütige Kugel auf ihren verschlungenen Wegen



Hübsche Grafik, aber von „Sternenmüll" ist eigentlich weit und breit nichts zu sehen, oder?







**Startrash**

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 83% |
| **Sound:** | 75% |
| **Handhabung:** | 69% |
| **Spielidee:** | 52% |
| **Dauerspaß:** | 77% |
| **Preis/Leistung:** | 76% |
| **Red. Urteil:** | 76% |

**Für Anfänger**
**Preis:** ca. 56,– DM
**Hersteller:** Rainbow Arts
**Bezug:** Joysoft

**Spezialität:** Mit F1 kann eine Zeitlupenfunktion aktiviert werden, das Spiel wird dadurch aber quälend langsam.

# RINGS OF MEDUSA




**Medusa, die sagenhafte Dame mit dem Schlangenhaupt, war von so schrecklicher Gestalt, daß bereits ihr bloßer Anblick genügte, um den Betrachter zu töten. Das kann man von Starbytes neuem Strategiegame nun wirklich nicht behaupten...**

**Der Amiga Joker meint:** Wer Rings of Medusa nicht kennt, weiß nicht, wie schön ein Strategiespiel sein kann!

Der erste Eindruck erinnert irgendwie an „Defender of the Crown", gewürzt mit einer kräftigen Prise Handels- und Wirtschaftssimulation. Doch schon auf den zweiten Blick wird deutlich, daß hier mehr geboten wird als nur eine Neuauflage von Altbekanntem.

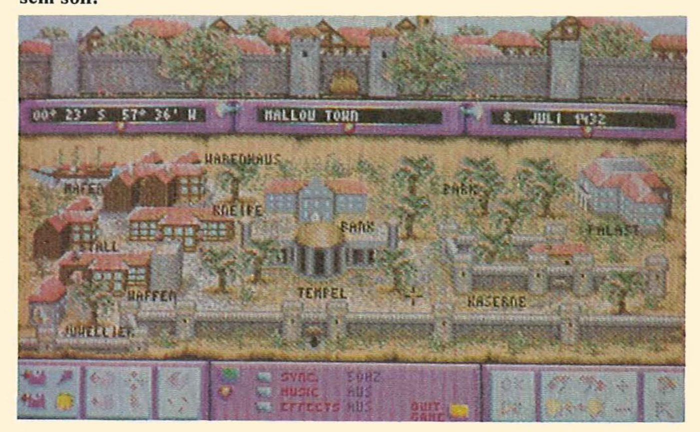
In der Rolle des jungen Königssohnes Cirion muß der Spieler sein Land vor der Bedrohung durch die dämonenhafte Medusa retten. Fünf magische Ringe und ein großes Kriegsheer sind alles, was er dazu braucht – aber woher nehmen und nicht mal stehlen können? Und genau da beginnt es schwierig, aber eben auch hochinteressant zu werden: Die Ringe sind natürlich weit in der ganzen Gegend verstreut; um ihre genaue Lage ausfindig zu machen, helfen List und Tücke allein nicht immer weiter, die Überzeugungskraft einer schlagkräftigen Armee ist manchmal der einzig erfolgversprechende Weg zu den benötigten Informationen. Nur, eine solche Armee will erst einmal (richtig!) zusammengestellt sein, und für die Bezahlung der Söldner benötigt man (viel!) Geld. Das bekommt man wiederum durch gewinnbringendes Handeltreiben oder Black Jack Spielen im örtlichen Casino, oder durch Schürfen nach Rohstoffen, oder.... Ihr seht schon, Rings of Medusa ist kein Spiel für einen Nachmittag, die Komplexität der Handlung und die zahlreichen Kleinigkeiten, die es zu beachten gilt, bringen einen wochenlang zum Schwitzen! Optisch gehört das Game zum Schönsten, was bisher bei Strategiespielen geboten wurde; ein Extralob muß man den Programmierern für die Landschaftsgrafik zollen! Sie ist nicht nur hübsch anzusehen, sondern läßt auch gut die einzelnen Geländeformationen erkennen – sehr nützlich, wenn man eine ganze Armee darüber führen muß! Statt Fließ-Scrolling wird am Bildschirmrand komplett umgeschaltet, was aber nicht weiter störend wirkt. Gesteuert wird durch Mausklick auf eine Befehlsleiste am unteren Screenrand, die wahrhaft genügend Funktionen aufweist (Angriff, Rückzug, Ja, Nein, Suchen, Speichern, Laden etc.).

Noch ein bißchen Technik: Ein Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt; auf der Datendisk lassen sich beliebig viele Spielstände speichern (echt notwendig!), Kopierschutz gibt es keinen, dafür eine Textabfrage. Unser Testmuster wies einige Merkwürdigkeiten auf, so feuerten z.B. bei Seeschlachten gegnerische Schiffe munter weiter, obwohl sie eigentlich längst versenkt waren, und auch Freund Guru hielt gelegentlich eine Meditationsübung ab. Die Bugs sollen aber in der endgültigen (und nochmals überarbeiteten) Verkaufsversion nicht mehr enthalten sein.

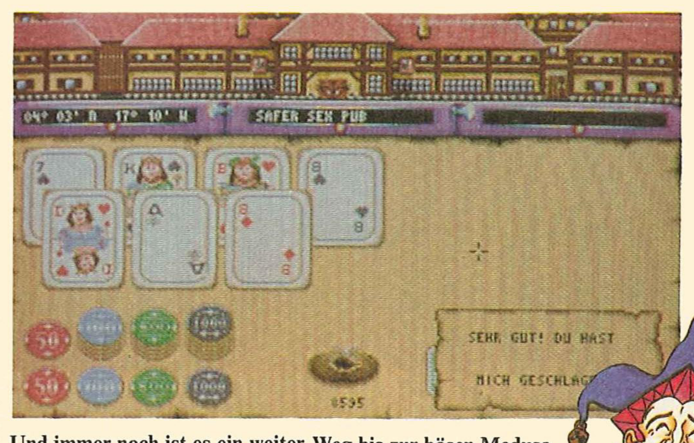
Fazit: Wenn Rings of Medusa auch nicht in absolut jeder Hinsicht perfekt ist, so ist es trotzdem ein unbedingtes Muß für alle Strategie-Begeisterten! (wh)




**Bei der schönen Grafik glaubt man kaum, daß das ein Strategie-Game sein soll!**




**Um Gebäude zu betreten, klickt man sie einfach an**




**Und immer noch ist es ein weiter Weg bis zur bösen Medusa**

| **Rings of Medusa** | |
|---|---|
| **Grafik:** | 76% |
| **Sound:** | 70% |
| **Handhabung:** | 67% |
| **Spielidee:** | 71% |
| **Dauerspaß:** | 75% |
| **Preis/Leistung:** | 70% |
| **Red. Urteil:** | 75% |
| **Für Fortgeschrittene** | |

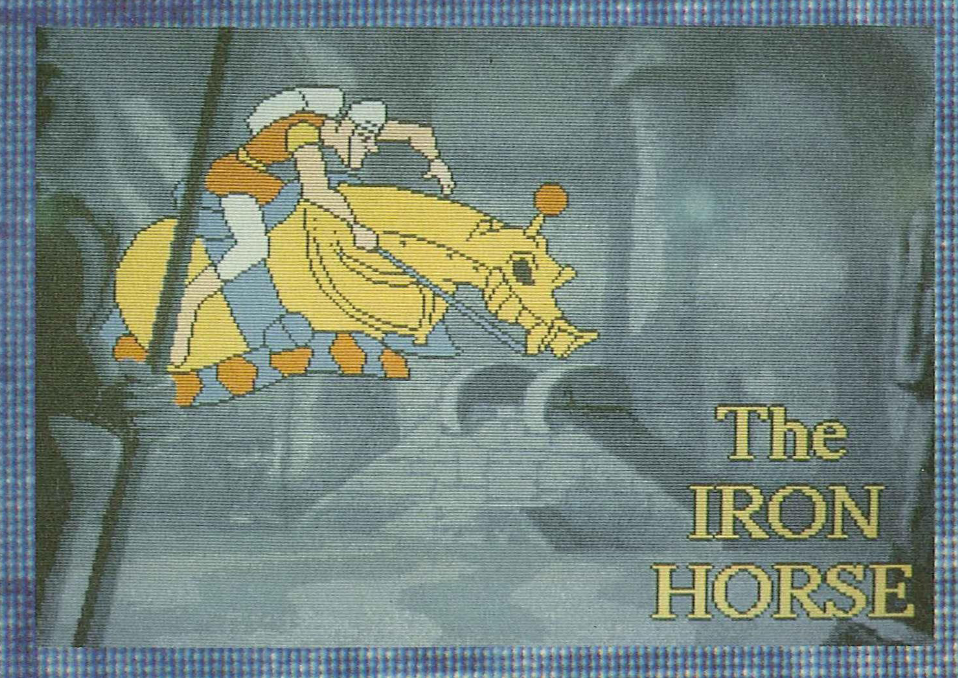
**Preis:** ca. 89,– DM
**Hersteller:** Starbyte
**Bezug:** Bomico

**Spezialität:** Die deutsche Anleitung ist leider nicht übermäßig hilfreich. Musikmuffel können die gelungene Sounduntermalung übrigens auch abschalten.

Exclusiv-Interview mit

# RANDY

**Spätestens seit der (zumindest optisch) genialen Amiga-Umsetzung des Laser-Disk-Automaten „Dragon's Lair" gilt Randy Linden als absoluter Ausnahme-Programmierer! Wir haben uns von ihm exclusiv die ersten Bilder und heißesten Facts zum Nachfolgeprogramm „Escape from Singe's Castle" geben lassen. Außerdem plaudert er ein bißchen aus der Schule, erzählt, was er über Cracker und Raubkopierer denkt, und hält auch mit seiner Meinung über „Space Ace" nicht hinter'm Berg…**




**AJ:** *Randy, erzähl uns doch erstmal ein bißchen über dich selbst.*

**RL:** Nun, ich bin 21 Jahre alt und das Programmieren habe ich, wie so viele andere auch, auf dem C64 gelernt. Damals wollte ich schon „Dragon's Lair" für den kleinen Commodore umsetzen, aber ein englisches Softwarehaus ist mir zuvorgekommen, und so verschwanden diese Pläne wieder in der Schublade. So ungefähr 1986 legte ich mir dann eine „Freundin" zu.

**AJ:** *Und dann ging's richtig los?*

**RL:** Ja, mein erstes eigenes Projekt war der „C64 Emulator", es folgten Programme wie der „C64 Emulator II" und eben „Dragon's Lair". All das habe ich für Readysoft gemacht, und es war natürlich auch geplant, daß ich „Space Ace" machen sollte. Aber dann hat sich die Firma entschlossen, es selbst zu produzieren…

**AJ:** *Sicher eine Enttäuschung für dich! Wie sind die Jungs denn deiner Meinung nach ohne dich fertig geworden?*

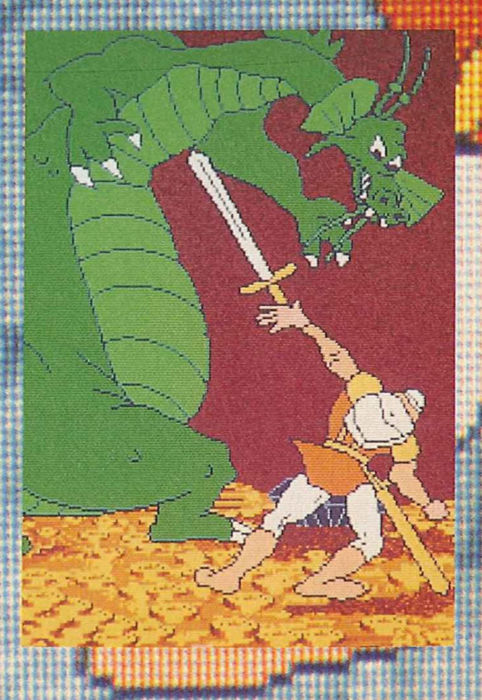
**RL:** Ich finde, Readysoft hat sich zu sehr beeilt, ein weiteres „Moviegame" zu produzieren – die Mängel von „Dragon's Lair I" wurden zu wenig beachtet. So hat man die Routinen zwar erneuert, aber nicht unbedingt verbessert. Zum Beispiel haben die Animationen von Space Ace zusammengerechnet eine Länge von vier Minuten, die von DL II haben neun Minuten, bei nur zwei Disketten mehr. Auch die Spielsequenzen von Space Ace sind zu kurz – Joystick in eine Richtung und ab in den nächsten Level! Da bleibt der Spielwitz natürlich auf der Strecke!

**AJ:** *Da ist was Wahres dran. Nun aber zu deinem neuesten Streich, „Escape from Singe's Castle" (Dragon's Lair II). Wann hattet ihr die Idee dazu, und was gibt's an Neuerungen?*

**RL:** Kurz nachdem wir erfahren haben, daß Readysoft Space Ace macht, entschlossen wir uns, bei „Visionary Design" DL II zu produzieren. Neben neuen Einfällen wurden auch einige Level verwendet, die wir in DL I nicht unterbringen konnten, weil sie einfach zu komplex waren. Aber wir haben die Kompressionsprogramme total neu geschrieben, deshalb sind jetzt größere Szenarios möglich. Es wird nun auch unterschieden, ob Dirk einen Gegner voll trifft, ihn nur verwundet oder ganz verfehlt. Außerdem zeigt ein Pfeil die Richtung an, in die man steuern muß, damit fällt das frustrierende Rumprobieren weg. Das heißt aber nicht, daß es nur eine Möglichkeit gibt, eine bestimmte Szene zu meistern. Im Gegenteil, neue, grafisch oft sogar schönere Sequenzen findet man, wenn man nicht stur dem Pfeil folgt. Dann wurde noch ein Labyrinth eingebaut, das sich laufend verändert, so hat man auch beim dritten Mal noch einen Anreiz.

**AJ:** *Das klingt nach einem Haufen Arbeit! Wie bewältigt ihr das?*

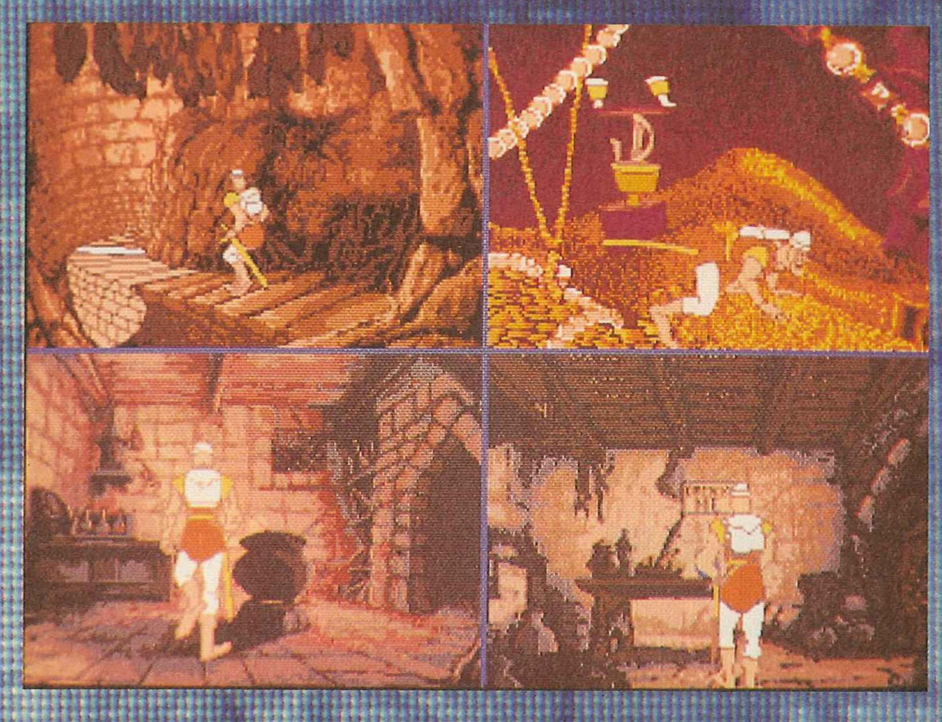
**RL:** Trotz der vielen Verbesserungen arbeiteten wir diesmal mit einem kleineren Team! Statt ein rundes Dutzend Grafiker zu beschäftigen, wie beim ersten Mal, haben wir die Grafiken direkt von der Laser-Disk genommen, dann haben sich noch drei Leute dahinter geklemmt und die Bilder überarbeitet.






**AJ:** *Na gut, aber werden diesmal wieder nur 1MB-Besitzer in den Genuß deines Zeichentrick-Epos kommen?*

**RL:** Nein, nein, DL II läuft auf allen Amigas ab 512 KB, aber je mehr Speicherplatz zur Verfügung steht, desto besser ist der Sound und auch die Animationen werden komplexer. Die Benutzerfreundlichkeit wurde diesmal besonders groß geschrieben, z.B. haben wir auf unseren Kopierschutz, an dem sich die Cracker ja lange die Zähne ausgebissen haben, ganz verzichtet. DL II läßt sich auf eine Harddisk installieren, und als besonderen Gag können alle, die den ersten Teil besitzen, das neue Programm sozusagen dranhängen und haben so ein elf Disketten langes Megagame!

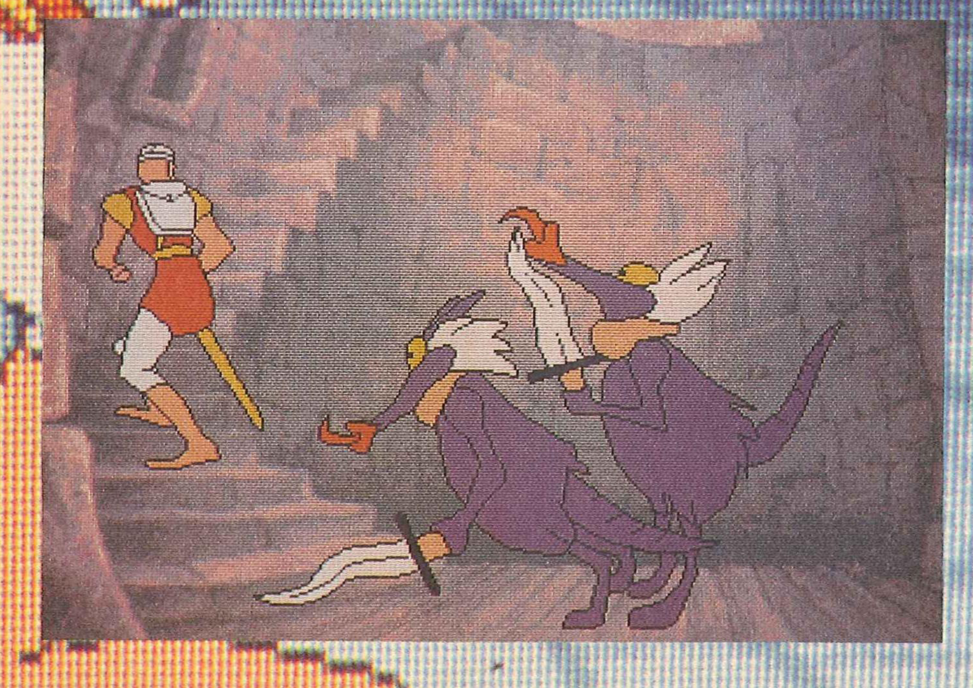


**AJ:** *Du sagtest gerade, daß der Kopierschutz von DL I sehr hart zu knacken war – warum habt ihr ihn jetzt trotzdem weggelassen?*

**RL:** Es ist gewissermaßen ein Experiment. Wir haben uns große Mühe hinsichtlich Benutzerfreundlichkeit, Spielwitz etc. gegeben und hoffen, daß das von jedem, auch von den Crackern anerkannt wird. Sieh mal, so ein komplexes Programm verschlingt natürlich immense Entwicklungskosten – und dann wird das Ding einfach gecrackt und kostenlos verbreitet! Wir hoffen nun, daß Besitzer von Kopien so fair sind und sich – wenn ihnen das Game gefällt – auch das Original kaufen. Falls nicht, wird das über kurz oder lang zur Folge haben, daß sich die guten Programmierer bzw. Firmen auf die „sicheren" Märkte, wie IBM, Apple Mac, Nintendo etc. zurückziehen.

**AJ:** *Was wirklich mehr als nur schade wäre! Nun zu deinem Software-Label „Visionary Design", was ist eure Firmenphilosophie?*

**RL:** Wir haben immer versucht, das Unmögliche möglich zu machen – wir wollten zeigen, daß auch „kleine Maschinen" wie der Amiga einiges leisten können. Keiner wollte uns glauben, daß man Dragon's Lair am Amiga machen kann. Anfangs gab es auch einige Probleme, kurze Sequenzen brauchten schon zwei Disks (DL I hätte so 60 Disks benötigt...), aber wir haben es schließlich geschafft! Und wenn ich so an das knappe Jährchen Entwicklungszeit für den Nachfolger zurückdenke...! Was soll's, daneben produzieren wir noch für IBM und Mac.



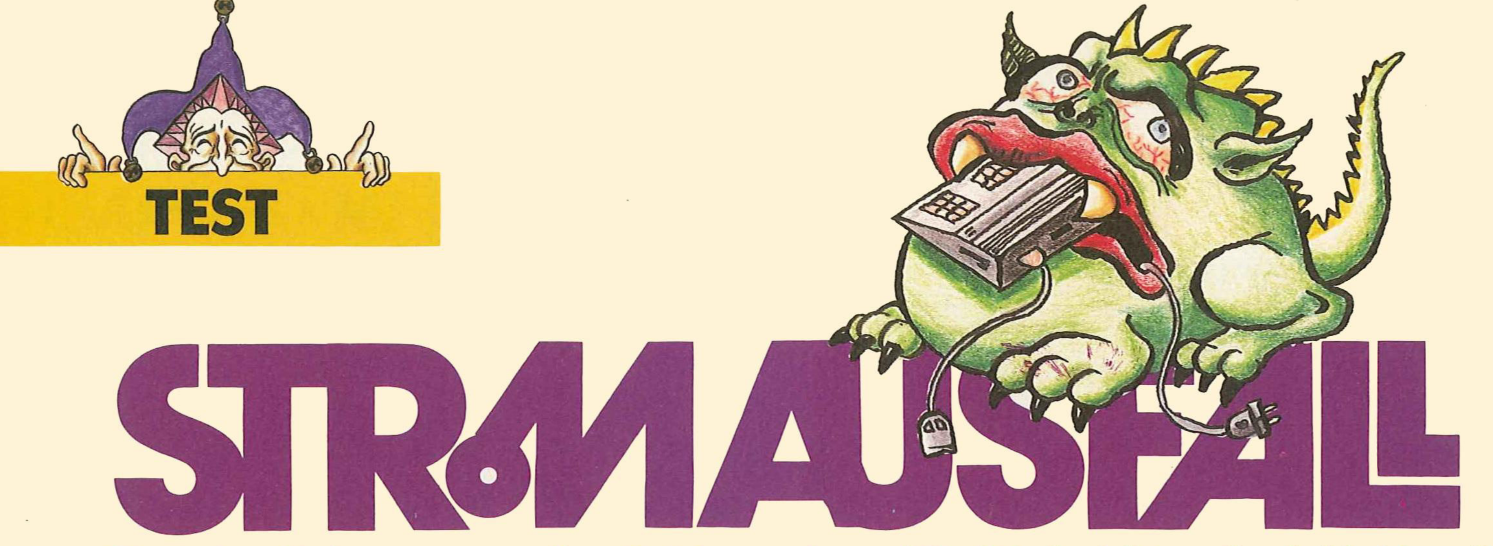
**AJ:** *Zum Abschluß – wie sehen eure nächsten Projekte aus?*

**RL:** Die sind eigentlich noch top secret, aber na gut, weil ihr es seid: Wir werden in Zukunft mehr Moviegames machen, z.B. eine Umsetzung von „Terminator", alles mit ausgefüllter 3D-Grafik! Der Spieler wird größtmögliche Handlungsfreiheit haben, er kann etwa einen Hubschrauber kidnappen und damit über die Stadt fliegen. Materialien wie Glas oder Metall werden sehr realistisch aussehen und ... na, es wird eben eine ganz neue Art von Actionadventure werden! Daneben arbeiten wir noch an „Data Storm II" und einem Musikprogramm.

**AJ:** *Okay Randy, dann wünschen wir dir von allem nur das Beste, und vielen Dank, daß du uns alle Fragen so offen beantwortet hast!*

(Thomas Rossacher)

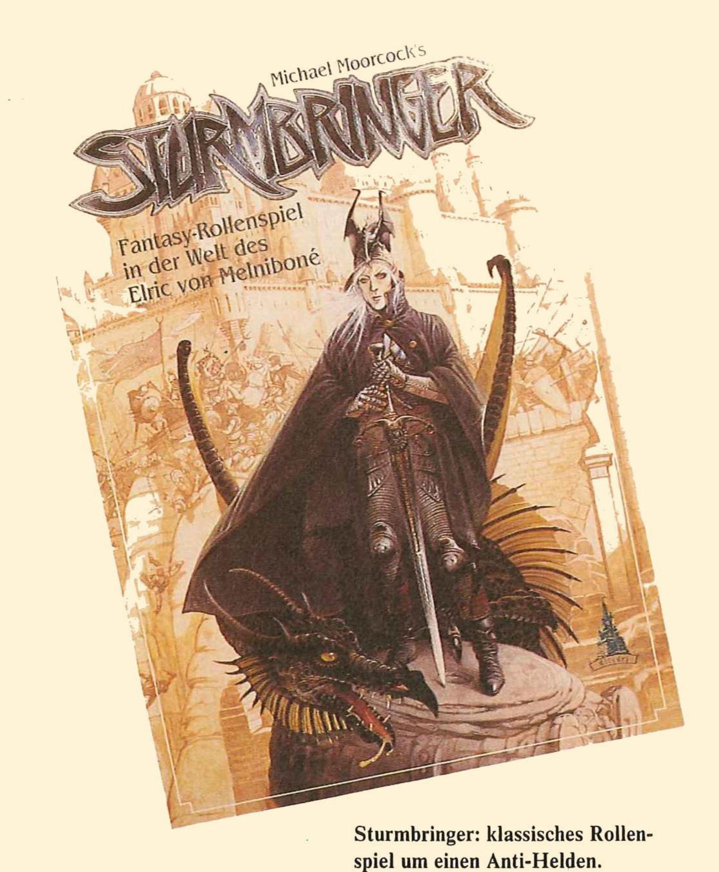
Vielen Dank auch an Peter, der dieses Gespräch erst möglich gemacht hat, sowie an Herrn Fruggler von der Firma COM in München für die freundliche Unterstützung.




**Was haben die heute vorgestellten Spiele gemeinsam? Praktisch nichts, außer daß beide auf amerikanischen Vorlagen beruhen! Ansonsten ist das eine ein ganz der klassischen Tradition verpflichtetes Fantasy-Rollenspiel, das andere dagegen ein satirisches Gesellschaftsspiel – nur unseren niederen Instinkten verpflichtet . . .**

## Sturmbringer

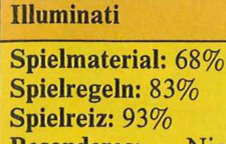
Das Reich von Melniboné befindet sich bereits seit 500 Jahren im Niedergang, als Elric, 428. König der Dracheninsel, den Thron besteigt. Sein Cousin Yyrkoon neidet ihm diesen hübschen Platz und versucht deshalb, den frischgebackenen König zu töten. Elric gewinnt nicht nur den Kampf, sondern kommt dabei auch noch in den Besitz von Sturmbringer. Dies ist ein intelligenter Dämon in Gestalt eines magischen schwarzen Schwertes, das „Seelen stehlen" kann, indem es die Lebenskraft seiner Opfer aussaugt. Mit Hilfe dieses Zauberschwertes wird Elric zwar zum größten und gefürchtetsten Kämpfer seiner Zeit, aber ihm selbst bringt es vor allem Unglück: Nicht genug damit, daß seine Geliebte Cymoril durch Sturmbringer den Tod findet, am Ende wendet sich das eigensinnige Schwert sogar gegen seinen Herrn und erschlägt Elric!
Das ist ein (winziger) Ausschnitt aus dem „Mythos des Ewigen Helden" von Michael Moorcock, der den literarischen Hintergrund zu Sturmbringer liefert. In den Büchern dieses neben J.R.R. Tolkien wohl wichtigsten und interessantesten Fantasy-Autors findet sich als bestimmendes Prinzip immer wieder der Gegensatz von Chaos und Ordnung. Und nur allzuoft gewinnt eben das Chaos! Das Erscheinen der Sagen um den fluchbeladenen König Elric sorgte denn auch für erhebliches Aufsehen in der Welt der heroischen Fantasy, deren Idole bis dahin edel, hilfreich und gut (= langweilig) waren. Verständlich, denn ein Held, der seine Geliebte tötet, anstatt sie aus den Klauen irgendeines Finsterlings zu befreien, kommt ja nun nicht alle Tage vor.
Regeltechnisch beruht das Game auf dem amerikanischen „RuneQuest"-System, das eher der herkömmlichen Rollenspiel-Schule zuzuordnen ist – anders ausgedrückt: Hier werden die Würfel noch echt abgenutzt! Ein paar Besonderheiten gegenüber dem üblichen Schema F(antasy) gibt es allerdings schon; so kennt Sturmbringer keine Erfahrungsstufen, sondern ist ausschließlich fertigkeitsorientiert. Vorteil: Man fängt bereits mit einem fertigen Charakter an und muß nicht erst ewig spielen, bis die eigene Figur endlich vernünftig ausgebildet ist. Zum anderen gibt es keine Zaubersprüche im eigentlichen Sinn, oder eine Beschränkung der magischen Kunst auf bestimmte Charakterklassen; vielmehr kann grundsätzlich jeder(!) zaubern, indem er Geister und Dämonen beschwört.
Die deutsche Ausgabe von Sturmbringer enthält in vier Heften alles, was man so zum Spielen braucht, also Einführung, Weltbeschreibung, Magie und Regelwerk. Alles ist ausführlich und leichtverständlich beschrieben, aufgrund seiner Komplexität ist das Game aber trotzdem nicht gerade für blutige Anfänger geeignet.




**Sturmbringer: klassisches Rollenspiel um einen Anti-Helden.**

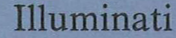
**Sturmbringer**

**Spielmaterial:** 72%
**Spielregeln:** 85%
**Spielreiz:** 75%
**Besonderes:** Zwei fertige Abenteuer sind bereits enthalten (1 x Solo-, 1 x Gruppenabenteuer).
**Schwierigkeit:** Für Fortgeschrittene
**Preis:** ca. 59,– DM
**Bezug:** Game In
Brienner Str. 54
8000 München 2
Tel.: 089/5 23 46 66



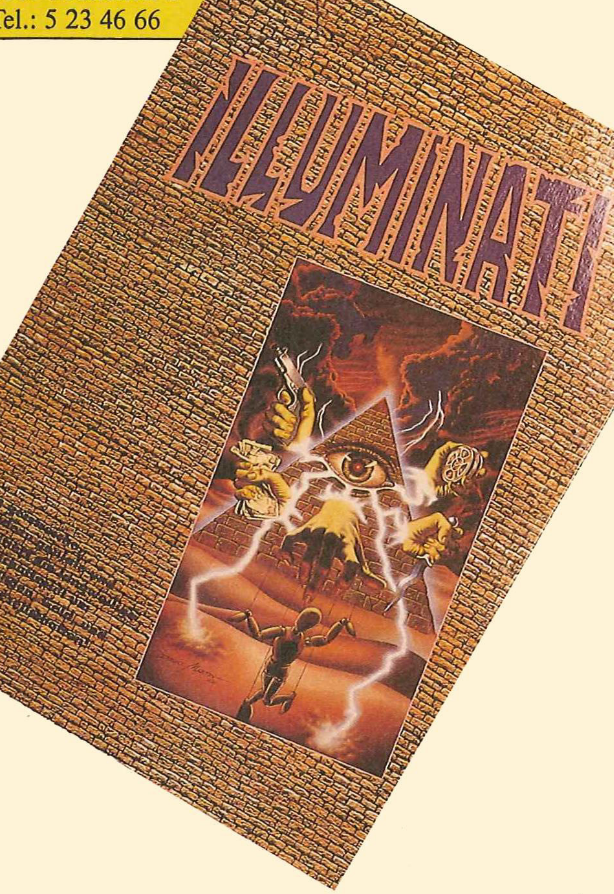
**Illuminati**

**Spielmaterial:** 68%
**Spielregeln:** 83%
**Spielreiz:** 93%
**Besonderes:** Nicht für „Mensch Ärgere Dich Nicht"-Spieler geeignet!
**Schwierigkeit:** Für Anfänger
**Preis:** ca. 49,– DM
**Bezug:** Game In
Brienner Str. 54
8000 München 2
Tel.: 5 23 46 66



## Illuminati

Gelegentlich fragt man sich schon, ob nicht die ganze Welt von verschwörerischen Beziehungsklüngeln und mafiamäßig organisierten Interessensgruppen beherrscht wird – überall Filz und Korruption, vom Vatikan bis zum Männergesangverein! Genauso ist es auch, meint Illuminati, das satirische Gesellschaftsspiel, das manchmal eine verblüffende Ähnlichkeit mit der Realität hat.




Illuminati: Zocker mit einer satirischen Ader werden gut bedient!

Illuminati ist für drei bis sechs Spieler ab zwölfeinhalb Jahren ausgelegt und besteht überwiegend aus böswilligen Unterstellungen und ebenso niederträchtigen wie haltlosen Behauptungen. Zudem dürfte es wohl das einzige Spiel sein, bei dem Vorschläge und Regeln(!) zum erfolgreichen Mogeln gleich in der Anleitung mitenthalten sind. Doch zuerst einmal zu den Grundregeln: Es gibt neun Illuminati-Gruppen, von denen jeder Spieler eine übernimmt, die Skala reicht dabei von der „Zwietracht-Gesellschaft" über die „Jünger Cthulhus" bis zu den „Gnomen von Zürich" – letztere befassen sich übrigens sehr viel mit Bankgeschäften! Alle diese Gruppen haben eine andere Siegbedingung, wer etwa mit den Gnomen von Zürich gewinnen will, muß mindestens 150 Megataler Schwarzgeld anhäufen, wogegen bei der Zwietracht-Gesellschaft schon die Kontrolle über fünf verrückte gesellschaftliche Gruppen ausreicht.
Zu Beginn jeder Spielrunde wird die Karte einer „gesellschaftlichen Gruppe" aufgedeckt; darauf sind außer ihrem Namen die Fähigkeiten (Macht/Widerstand/Einkommen) und die Gesinnung(en) der jeweiligen Organisation vermerkt (wie verrückt, bürgerlich, fanatisch oder kriminell). Diese Gruppen mit Macht, Megatalern und Würfelglück anzugreifen und dem eigenen Herrschaftsbereich einzuverleiben, ist das vornehmliche Bestreben jedes Illuminati-Spielers. So nach und nach baut man sich eine verschlungene Machtstruktur voneinander abhängiger Gruppierungen auf. Dadurch, daß die Karten in einer zufälligen Reihenfolge aufgedeckt werden, entstehen oft recht merkwürdige Zusammenstellungen: Die Arbeitsgemeinschaft der Ananaszüchter Alaskas beherrscht das Kabelfernsehen, das seinerseits wiederum die Ökoläden kontrolliert...
Der Witz des Spiels besteht vor allem darin, daß jeder Teilnehmer eine andere Taktik verfolgen muß, um sein Gruppenziel zu erreichen; das erfordert gelegentliche Bündnisse und Stillhalteabkommen mit anderen Illuminaten – wie man die dann am zweckmäßigsten mißbraucht, wird in der Anleitung erklärt. Noch ein Wort zur Ausstattung: Sie ist zwar besser als beim amerikanischen Original (leicht stapelbare Plastiktaler), aber trotzdem keineswegs fürstlich. Nun, was will man schon von einem Spiel erwarten, das die gesellschaftliche Gruppe der Illuminati-Spieler so beschreibt: „Macht: keine; Eigenschaften: verrückt, fanatisch".
Wer sich davon angesprochen fühlt, kann gleich unsere erste Frage beantworten: Was bedeutet eigentlich „Illuminati"? Oder, zweitens: Woher stammt Michael Moorcock? Wer die jeweils richtige Antwort weiß, beweist das, indem er uns eine Postkarte schickt – die Gewinner erhalten dann eines der vorgestellten Spiele. So, schnell noch die Auflösung unseres einzigartigen Testmustergewinnspiels vom letzten Mal: Das Orwell-Jahr war 1984 und die Computer-Umsetzung von Car Wars heißt Autoduel! Alles klar? Dann bis zum nächsten Stromausfall! (od)

**Joker Verlag**
**„Stromausfall"**
**Untere Parkstraße 67**
**D-8013 Haar bei München**

# COIN-OP

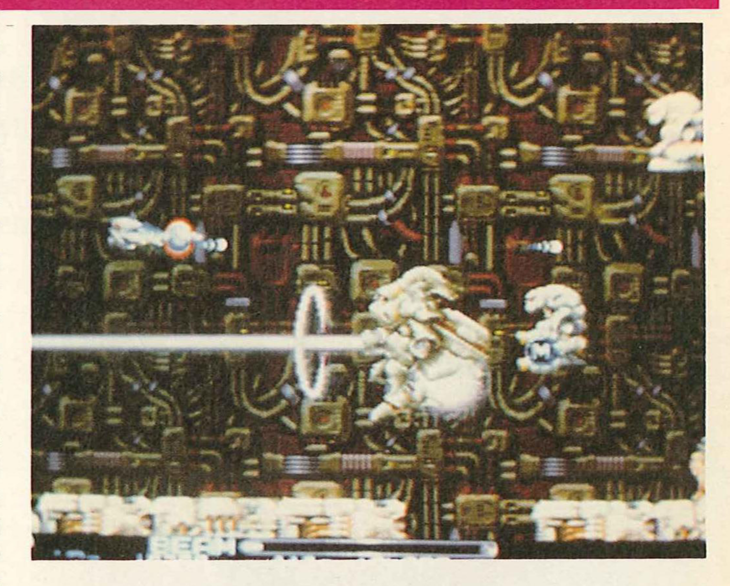
**Hier in Bayern haben wir ein schönes Sprichwort: „Daheim sterben die Leut'!" Da wir das um jeden Preis vermeiden möchten, haben wir mal wieder die örtliche Spielhalle heimgesucht. Wenn Ihr auch Lust auf ein bißchen Arcade-Action verspüren solltet – hier erfahrt Ihr, wo Euer Kleingeld gut investiert ist...**

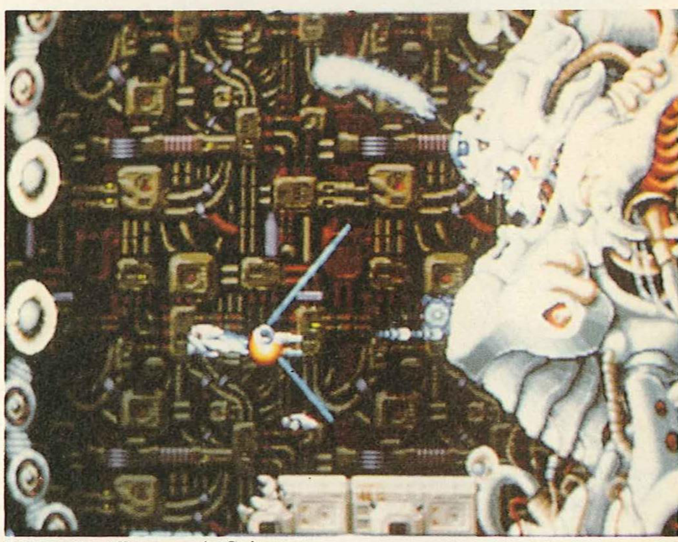
Beginnen wir gleich mit einem echten Paukenschlag: **R-Type II** ist da! Und ob Ihr es nun glaubt oder nicht, der Nachfolger des Irem-Klassikers ist tatsächlich noch besser geworden als allgemein erwartet. Die aktuelle Mega-Ballerei macht genau da weiter, wo der Vorgänger aufgehört hat: Zunächst düst das tropfenförmige Raumschiff in einem tollen Intro durch einen Tunnel, um dann in den Tiefen des Alls wieder aufzutauchen, wo der Spieler die Steuerung übernimmt.

Das wendige Schiff läßt sich vorzüglich manövrieren, und es ist eine wahre Freude, den vielen, schön gruselig gezeichneten Gegnern den Garaus zu machen. Im ersten Level geht's durch eine Techno-Landschaft mit vielen Geschützen, Liften und anderen Raffinessen, dann weiter über eine Wasser-Welt voller Quallen und Kraken in eine Zukunftsstadt mit riesigen Mutterschiffen usw. Die Schlußmonster am Ende jedes Spielabschnitts haben schier unglaubliche Dimensionen erreicht: Jedes der Biester füllt einen halben Screen! Aber Super-Grafik und Mega-Sound sind nicht alles, was **R-Type II** zu bieten hat; wer fleißig kleine Kapseln aufsammelt, hat bald die schönsten Wunderwaffen! Da gibt es Raketen, Zick-Zack-Schüsse, Laserstrahlen, die die Wände entlangzischen, und vieles mehr. Und das Beste: Mit dem zweiten Feuerknopf kann die Bewaffnung vom Schiff losgelöst und dann einfach wieder vorne oder hinten angedockt werden – ist nicht nur praktisch, sondern sieht auch irre lässig aus! Die Zwei-Spieler-Option (nacheinander) und die nur von den eigenen Finanzen begrenzten Continues runden das Bild ab. Jedem Action-Freak, der **R-Type II** versäumt, sollte zur Strafe einen Monat lang der Feuerfinger eingegipst werden! Hoffentlich sehen wir das Game bald am Amiga...

Unser heutiger Kandidat Nummer zwei ist ebenfalls eine Fortsetzung von Altbekanntem, nämlich **Gradius III**. Leider fällt die neue KonamiMaschine gegenüber dem tollen **R-Type II** deutlich ab, dabei wäre die Grundidee gar nicht so übel: Ehe man sich ins eigentliche Schlachtgetümmel stürzt, kann in einem Menü festgelegt werden, welche Waffen man sich später verdienen möchte. Im Spiel hinterlassen dann die erlegten Feinde kleine Kristalle, die man schön sammeln sollte: Für einen gibt's ein schnelleres Schiff, für zwei Raketen, für drei einen Doppelschuß, ein Laser kostet schon vier, und immer so weiter. Das (billige) „Speedup" ist besonders zu empfehlen, da das langweilige Game so wenigstens einigermaßen spielbar wird!

Bis hier klingt ja alles noch recht gut, wenn man aber weiß, wie klein die Sprites sind, und wie lieblos die Hintergrundgrafiken der trüben Space-Opera gestaltet sind, ist's um die Begeisterung bald geschehen. Hinzu kommt, daß das unfaire Gameplay (sobald ein Gegner von hinten links auftaucht, ist Ausweichen reine Glückssache) das Spiel geradezu höllisch schwer macht.





R-Type II: Alles was ein Spitzengame braucht, und noch ein wenig mehr...!

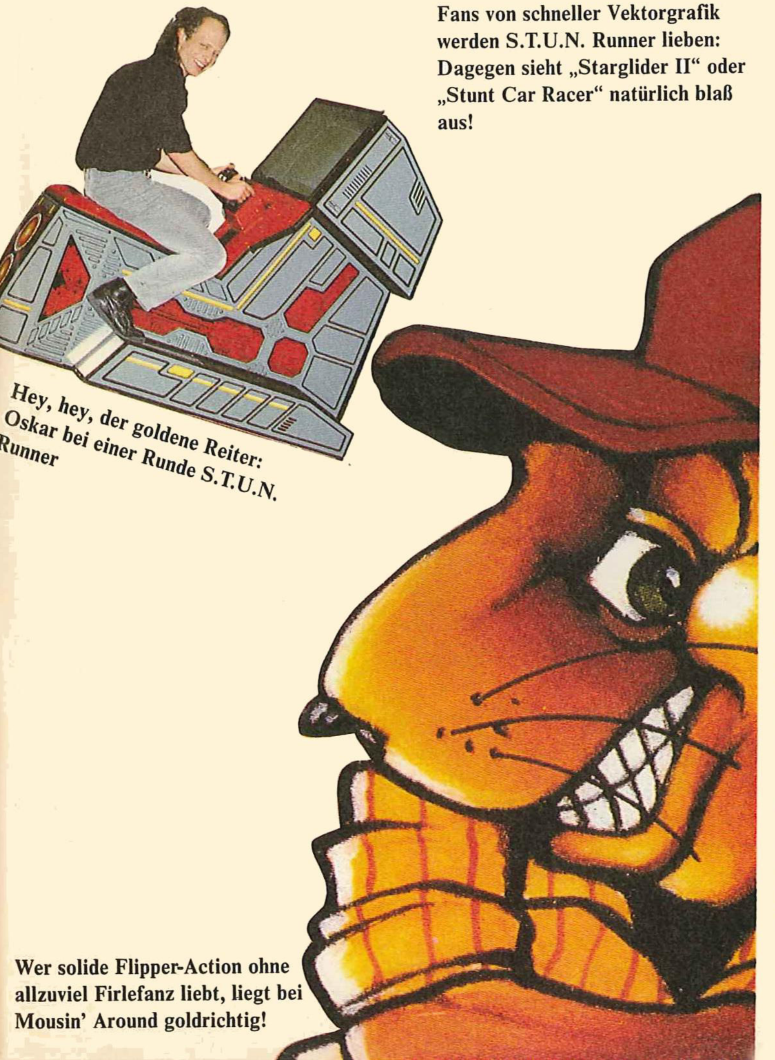
Bei Gradius III macht nur das taktische Moment mit den Extras Laune.




Caliber 50: Ein Söldner kommt selten allein...



Fans von schneller Vektorgrafik werden S.T.U.N. Runner lieben: Dagegen sieht „Starglider II" oder „Stunt Car Racer" natürlich blaß aus!


Hey, hey, der goldene Reiter: Oskar bei einer Runde S.T.U.N. Runner

Wer solide Flipper-Action ohne allzuviel Firlefanz liebt, liegt bei Mousin' Around goldrichtig!

Der Sound ist auch nichts Besonderes, weshalb wir uns jetzt ohne Reue vom Weltraum verabschieden und in die Hitze eines wild umkämpften Dschungels zurückziehen...

Hier, im brandneuen Action-Spektakel **Caliber 50**, dürfen einmal mehr die Einzelkämpfer-Qualitäten in Rambo-Manier unter Beweis gestellt werden. Zu Beginn sieht man, wie ein Heli landet, zwei Soldaten herausspringen und den oder die Spieler (Zwei-Spieler-Option) aus einer Baracke befreien. Da die beiden Militärs gleich darauf in einer Explosion das Zeitliche segnen, ist es nun an uns, die unzähligen Feinde (Fußvolk oder auch Panzer) zu erledigen, während wir uns auf Trampelpfaden durch die mittelprächtig gestaltete Landschaft kämpfen. Warum dabei das eigene Sprite stets nach vorne schaut und schießt, bei Seitwärtsbewegungen also wie ein Krebs daher watschelt, bleibt ein Geheimnis der Programmierer. Nach einiger Zeit taucht ein geparktes Flugzeug auf, das man besteigt und einige Platzrunden ohne eigenes Zutun dreht – es darf allerdings nach Herzenslust geballert werden. Wieder auf der Erde geht es durch Bodeneinstiege in die nächsten Level, wo mit Flammenwerfern bewaffnete Feinde und eine seltsame Bonusrunde mit Totenkopfwerfenden Pavianen wartet. Bei **Caliber 50** müssen natürlich auch Extrawaffen aufgesammelt werden, die man dann mit einem zweiten Feuerknopf auslöst. Die Sprites sind teilweise sehr groß, jedoch macht die grobe Grafik und das einfallslose Spielprinzip die Aufgabe zur Pflichtübung. Wer's dennoch gut findet, wird sich über die Continue-Funktion freuen, als besonderer Gag kann sich der zweite Spieler praktisch jederzeit ins Geschehen einklinken.

Zur Abwechslung kommt jetzt ein waschechtes Standgerät an die Reihe, noch dazu ein durchwegs empfehlenswertes: Ataris **S.T.U.N. Runner** ist ein Traum für Freunde schneller Vektorgrafik! Bei diesem Volkssport der Zukunft geht es darum, mit einem Gleiter in Höchstgeschwindigkeit durch diverse Tunnelstrecken zu rasen, wobei Bonussymbole überfahren und Hindernisse aus dem Weg geballert werden müssen. Nach jeder erfolgreich absolvierten Stage wird das Gefährt von Greifarmen besser ausgerüstet.

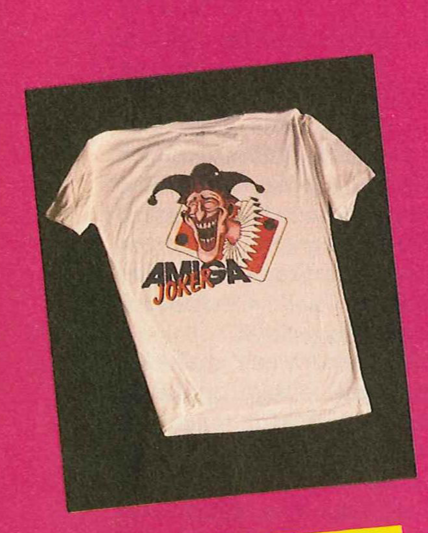
Das Game bietet drei verschiedene Schwierigkeitsstufen und eine exquisite Steuerung, auch Grafik und Sound sind vom Allerfeinsten! Die Vektorgrafik ist ausgefüllt, schön bunt und irre schnell – im Hyperspeed-Modus wird das Gefährt zwar nur als Gitterrahmen dargestellt, dafür legt der Gleiter nochmals einen schier unglaublichen Zahn zu. **S.T.U.N. Runner** wird gerade von „Domark" für den Amiga und Atari ST umgesetzt, und zwar vom gleichen Team, das für das etwas mißglückte „Hard Drivin' verantwortlich zeichnet. Aber wenn sich die Jungs diesmal mit der Steuerung etwas mehr Mühe geben...

Zum Schluß noch unser Tip für Flipper-Freaks: Mit **Mousin' Around** hat Bally ein brandneues Gerät in die Spielhalle gebracht, das in Sachen Gameplay vor allem die Freunde klassischer Pinball-Maschinen begeistern sollte. Der Kasten spielt sich gut, etliche Glasröhren und die Aussicht auf einen Extraball machen die Mäuse-Jagd recht abwechslungsreich. Zur Auflockerung gibt's ein wahres Blitzlichtgewitter und eine tolle Sprachausgabe, die den Spieler förmlich anschreit.

So, das war's wieder für diesmal. Spart schön fleißig Euer Münzgeld – nächsten Monat stellen wir Euch die ersten Messeneuheiten des Jahres vor! (ml)

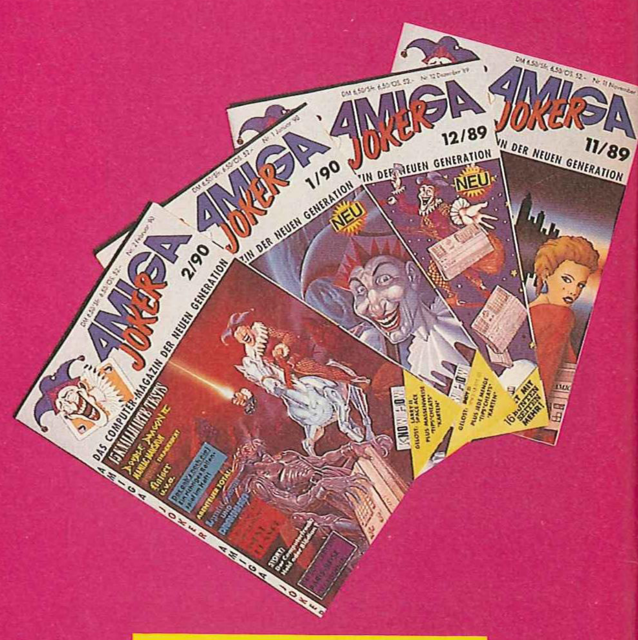
# JOKER-SHOP

Na also: Noch nie war der Shop so schön, so neu, und vor allem so unverschämt günstig! Ob Ihr nun ein originelles Präsent sucht, oder ob Ihr Euch einfach selbst etwas schenken wollt (man gönnt sich ja sonst nichts!), hier findet Ihr mörderisch ausgefallene Sachen zu selbstmörderisch niedrigen Preisen. Zugreifen, solange der Vorrat reicht!









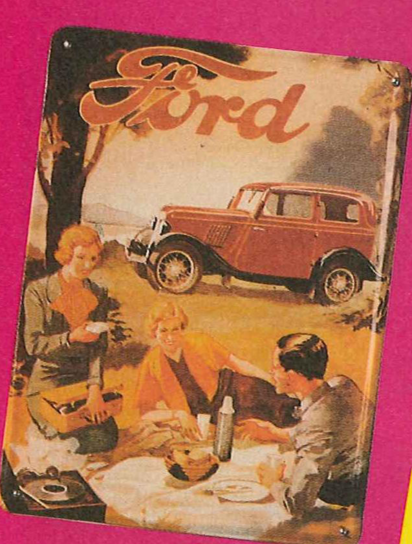

**Nr.01**
Joker-Shirt – Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exclusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL).
Nur DM 19,90

**Nr.02**
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL.
Schon für modische DM 49,–

**Nr.03**
Joker-Sammlung – Höchste Schwebebahn, daß Du endlich die fehlenden Hefte nachbestellst! Von der Erstausgabe 11/89 bis zur aktuellen Nummer haben wir für Notfälle ein paar Exemplare zurückgelegt.
Für die üblichen DM 6,50 (pro Heft)





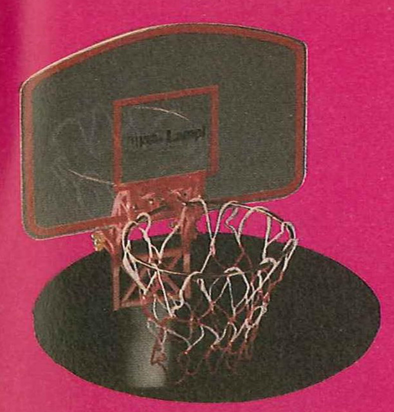

**Nr.04**
Getränkekühler – Coole Drinks für heiße Computer-Stunden: In den lustigen Getränkekühlern sehen Dosen oder Flaschen gut aus, und der Inhalt bleibt dank dem Innenfutter schön süffig! Als Kellner und/oder Urlauber.
Für eiskalte DM 14,50 pro Stück

**Nr.05**
Werbeschilder – Sammler zahlen hunderte von Mark für die nostalgischen Blechschilder, bei uns gibt's die Dinger als originalgetreue Replicas zum Spottpreis! Ob „Lufthansa" oder „Ford", beide sehen echt stark aus.
Für lächerliche DM 24,– je Schild

**Nr.06**
Entscheidungs-Barometer – Die ultimative Lebenshilfe für Unentschlossene: Einmal an dem chicen Messing-Kreisel drehen, nimmt das Gewicht schwerer Entscheidungen von den schwachen Schultern!
Für kurzentschlossene DM 27,50



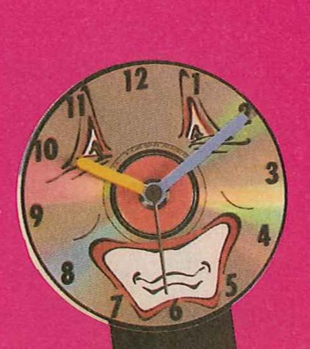





**Nr.07**
**Basketball-Korb – Ohne Ball, aber dafür mit spezieller Papierkorbhalterung: Damit wird nichts mehr achtlos weggeworfen, jedes Fitzelchen Papier wird zum sportlichen Ereignis! In dezentem Signalrot.**
**Für olympische DM 22,90**

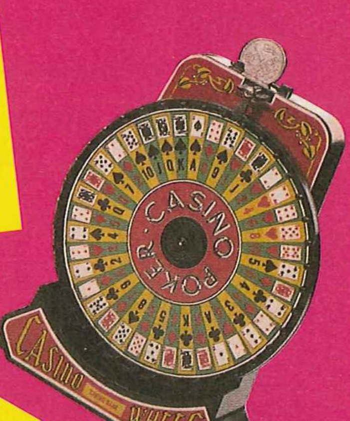


**Nr.08**
**Kaugummiautomat – Steht genau da, wo man ihn haben will und ist natürlich nicht nur für Süßigkeiten geeignet – von Essiggurken würden wir allerdings abraten...**
**Für süße DM 19,–**



**Nr.09**
**CD-Uhr – Nobles High-Tech im Clownsgewand, da merkt doch jeder Morgenmuffel sofort, was die Stunde geschlagen hat! Mit Zifferblatt und Zeigern.**
**Für zeitlose DM 38,–**

**Nr.10**
**Mini-Poolbillard – Einer unserer absoluten Renner, das gute Stück findet auf jedem Schreibtisch Platz und hat trotzdem alles, was man zum Gambeln braucht: Komplett mit Kugeln, Queues und Dreieck.**
**Für gutgezielte DM 59,–**




**Nr.11**
**Glücksrad-Spardose – Ein Poker-Spiel, bei dem man sogar noch Geld spart (für den nächsten Casino-Besuch?); setzt sich bei jedem Einwurf in Bewegung und sollte in keinem gutgeführten Zocker-Haushalt fehlen!**
**Für sparsame DM 12,90**




**Nr.12**
**Trilogie – Drei Bilder braucht die Wand, oder auch nur ein dreigeteiltes – wenn es so schön ist wie dieses! Das Reise-Gemälde ist der Mittelpunkt jeder Privatgalerie. Ca. 40 x 50 cm (insgesamt).**
**Für pastellfarbene DM 29,–**

Wie, bestellen wollt Ihr die Sachen jetzt also auch noch? Das ist natürlich nicht so einfach, aber vielleicht probiert Ihr's ja mal so: Normale (gewöhnliche, durchschnittliche, langweilige) Postkarte mit Artikelnummer und gewünschter Zahlungsweise (Nachnahme/Vorauskasse/Muschelgeld) versehen und an folgende Adresse schicken:

**Joker Verlag**
**Untere Parkstraße 67**
**8013 Haar**

Die Mehrwertsteuer ist bereits in den Preisen enthalten, bei Vorauskasse müßt Ihr noch mal DM 3,– für Porto dazurechnen; Nachnahme ist nur im Inland möglich. Tja, dann bis nächsten Monat!

# Großangriff!

Am 30. März geht's richtig los!!!

**Ab der nächsten Ausgabe hat der AMIGA JOKER noch mehr bunte Seiten *plus* einen megastarken Doppel-Poster!**

**Mehr Seiten bedeutet mehr KNOW HOW, mehr MAILBOX und vor allem natürlich noch mehr unserer unbestechlichen SPIELETESTS. Mit einem Wort: Ab nächsten Monat gibt's bei uns von allem eine tüchtige Portion mehr, außer . . . der Preis – da bleibt alles beim alten, und wenn wir uns in Zukunft von hartem Brot und abgestandenem Wasser ernähren müssen! Also, frisiert erst die Haare und dann Eure Motoren, damit Ihr rechtzeitig am 30.3.90 am Kiosk seid. Ungeduldige, Unmotorisierte und Unrasierte sollten vielleicht zu einer Postkarte greifen – mit einem Abo geht so manches schneller . . .!**









## Arcade-Umsetzungen

Reichlich Stoff für Action-Süchtige: Wie sieht die Amiga-Version von Ataris Spielhallen-Knaller **Escape from the planet of the Robot Monsters** aus?
Was ist von der erweiterten Version von **Space Harrier** mit allen 20 (!) Leveln zu halten?
Wie gut kommt der Nachfolger des Elite-Hits, **Space Harrier II** am Amiga?
Alle Antworten gibt die nächste Ausgabe!

## Lesestoff

Lacht Euch krumm mit unserem Aprilscherz, einer Mini-Ausgabe des Jokers, in der wir uns selbst auf die Schippe nehmen. Macht Euch schlau mit Dr.Freaks neuesten Szene-Erkenntnissen. Ärgert Euch blau über Brigittas feministische Girl-Seite und erholt Euch vom Computer bei Oskars Stromausfall. Aber vor allem: Freut Euch mit uns auf die vielen Tests und den tollen Poster!

## Spiele-Hämmer

Macht Bekanntschaft mit den merkwürdigsten Schildkröten der Welt: Die **Ninja Turtles** kommen!

Begleitet Oceans Sagen-Helden auf einer gefährlichen Reise: **Ivanhoe** ist unterwegs!
Holt Versäumtes nach: **F-29 Retaliator** und **The lost Patrol**, die uns in diesem Heft so schmählich im Stich gelassen haben, sollten bis dann (hoffentlich) endlich da sein!

## Inserentenverzeichnis



SNAP

## Bezugsquellen

**AHS-Amegas**
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

**Bomico**
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 069/706050

**CSJ Computersoft**
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 05066/4031

**EAS Software**
Liegnitzer Weg 16
4690 Herne 1
Tel.: 02323/43022

**Funtastic**
Müllerstr. 44
8000 München 5
Postfach 140209
Tel.: 089/2609593

**Gamesworld**
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/5022463

**Frank Heidak**
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 0221/407447

**International Software**
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 0221/604493/96

**Joysoft**
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/443056

**Leisuresoft**
Industriestr. 23
4709 Bergkamen-Rünthe
Tel.: 02389/78049

**Magic Bytes**
Postfach 2144 D
4830 Gütersloh
Tel.: 05241/1834

**Stefan Ossowski**
Veronikastr. 33
4300 Essen 1
Tel.: 0201/788778

**Rushware**
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/6070

**Software 2000**
Lübecker Str. 10
2320 Plön
Tel.: 04522/1379

Mehr Action!

# SPACE HARRIER II™

Schnelles, sauberes Scrolling, Supergrafik und 'ne Menge los auf dem Screen: Das war SPACE HARRIER. Das war Action. Jetzt hat's Grandslam noch besser gemacht: SPACE HARRIER II. Das ist mehr Action!

Amiga, Atari ST, C-64










Ariola Soft

Das Programm


F29
RETALIATOR
Der Flugsimulator der Superlative. Power-Action ohne Ende, Einsteigen und abdüsen . . .
Auf Amiga, Atari ST!
U.S. AIR FORCE
U.S.AIR FORCE
U.S.AIR FORCE
BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel.: 0 69 / 77 80 25
Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt/M. 90
ocean